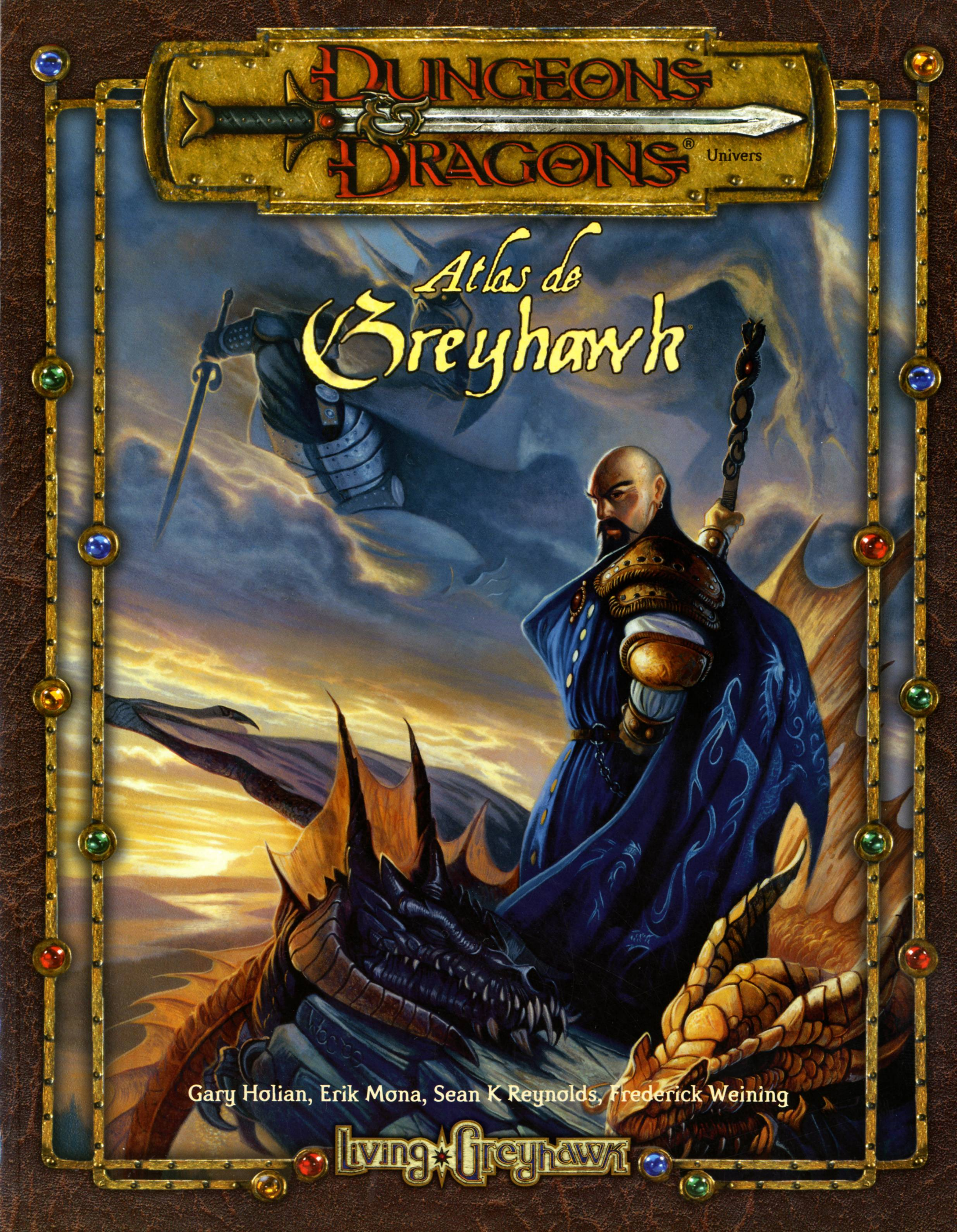


Dungeons & Dragons®
Univers
Atlas de Greyhawk
Gary Holian, Erik Mona, Sean K Reynolds, Frederick Weining
Living Greyhawk

Héraldique

Les blasons et armoiries des principaux États et princes de Flannesse sont présentés ci-dessous ainsi qu'en troisième de couverture.





Atlas de Greyhawk™

Crédits

Auteurs : Gary Holian, Erik Mona, Sean K Reynolds, Frederick Weining
Relecture : Roger E. Moore
Coordination du projet : Erik Mona
Direction créative : Richard Baker
Illustration de couverture : William O'Connor
Illustrations intérieures : Joel Biske, Vince Locke
Héraldique d'intérieur de couvertures : Daniela Castillo
Cartographie : Dennis Kauth, Rob Lazzaretti
Direction artistique : Robert Raper
Maquette : Victoria L. Ausland
Responsable du projet : Josh Fisher
Responsable de production : Chas DeLong
Testeurs : John Amos, Jeff Bolger, Brannon W. Boren, William "Skip" Clarke, Kevin Ford, Ed Gibson, John Grose, Dana Harrod, Keith Hoffman, Brady Hustad, Scott Jacobowitz, Kevin Kulp, Eric "Bato" Montgomery, Brett Paul, Justin Price, Jeff Simmons, Mark Templeton
Remerciements particuliers : Noel Graham, Joe Katzman et le GEC, Eric O'Brien, Lisa Stevens, Denis Tetreault, Robert Wiese, Skip Williams

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Basé sur la campagne GREYHAWK® originale, par E. Gary Gygax, Carl Sargent et Roger E. Moore.

Version française

Traduction : Stéphane Tanguay et Jérôme Vessière. **Relecture** : CROC, Jérôme Vessière. **Maquette** : le Bouly des neiges.
Titre original : *Living Greyhawk™ Gazetteer*
Avec l'aide et les conseils de : Chris Anderson, Philippe Caillarec, Laurent Debelle, Gaël Dezir, Éric Dumas, Pierre-Paul Durastanti, Gary Holian, Éric Holweck, Olivier Houzé, Steve Lisiak, Frédéric Mabrut, Thierry Maîtrejean, Alexandre Ménard, Franck Mergen, Nicolas Meyer, Erik Mona, Cyrille Patrinos, Gaël Richard, Frederick Weining, Patrice " PatdeLoup " Wolfs, Jason Zavoda et tous les autres délicieux fous de la liste de diffusion Tærre (www.taerre.org)

Table des matières

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Visitez nos sites :
www.wizards.com/rpga et www.asmodee.com



CHAPITRE I : LE MONDE DE GREYHAWK

La campagne GREYHAWK® offre d'innombrables possibilités d'aventures. Incarnation même des univers fantastiques, le monde de Greyhawk est un endroit où de puissantes créatures affrontent l'humanité et autres races, où les forces du Bien luttent contre celles du Mal, où la Loi confronte le Chaos. La Tærre est un monde tissé de magie, de mystère et d'imaginaire.

Le joyau de cet univers est la cité de Faucongris, une métropole grouillante qui attire en son sein tout autant les héros que les vilains. Guerriers, marchands, mages, mendiants, prêtres et voleurs peuplent ses rues, en quête d'aventures palpitantes.

La campagne GREYHAWK® est centrée sur la Flannesse, un sous-continent aux multiples nations qui émerge péniblement d'une période marquée par la guerre. Ses habitants débutent chaque journée avec un optimiste grandissant mais le mal se cache partout, dans de sombres cavernes ou des cours décadentes. L'issue finale de cette situation est continuellement remise en question et de nouveaux héros doivent sans cesse faire leur apparition afin d'empêcher la destruction des royaumes.

L'*Atlas de Greyhawk* est bien plus que le simple guide d'un monde fantastique et merveilleux. En effet, il propose également un concept nouveau dans le monde des jeux de rôles. La campagne LIVING GREYHAWK™ du ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION® Network est une immense partie jouée partout à travers le monde par le biais d'événements régionaux. Cet ouvrage offre toutes les informations nécessaires pour créer une campagne DUNGEONS & DRAGONS® qui s'étendra sur plusieurs années. Il constitue également un point de départ commun pour les milliers de joueurs qui façonneront le futur de la Tærre dans la campagne internationale LIVING GREYHAWK™ du RPGA® Network. Les précisions permettant de rejoindre cette divertissante campagne sont présentées dans l'appendice.

CIEL ET TÆRRE

Le monde de GREYHAWK® comprend notamment la Flannesse, la partie orientale du vaste continent de l'Œrik, sur la Tærre. Les érudits de Flannesse sont persuadés que l'Œrik est le plus grand des quatre continents de la Tærre et que quatre immenses océans encerclent ces terres, tout comme il y a quatre strates dans les cieux et quatre profondeurs dans le monde soutærrain. Malgré tout, en cette époque d'obscurantisme, les terres qui s'étendent au-delà de la Flannesse demeurent presque totalement inconnues, alors que les régions situées au-dessus et au-dessous de la surface de la Tærre s'avèrent toujours mystérieuses. De telles connaissances sont de toute façon de peu d'importance clament les puissants de ce monde, puisqu'il est évident que les terres entourant Faucongris constituent le berceau de toute civilisation. Quelques individus mettent en doute cette affirmation et ils se languissent d'explorer le monde et de relever ses défis.

La Tærre n'est qu'un monde parmi tant d'autres, chacun étant séparé des autres par les gouffres de l'espace, l'éther invisible ou les voiles fragiles de la réalité. La nature de la magie et sa persistance définissent la Tærre. Tout au long de l'histoire, des processus magiques l'ont façonnée. Certains de ces événements magiques ont même affecté l'histoire d'autres mondes et des portails s'ouvrent parfois entre la Tærre et des univers étrangers. Peu de ces derniers peuvent s'enorgueillir d'une telle richesse magique et on y croise à l'occasion la route d'êtres étranges attirés par le leurre du surnaturel. La majorité d'entre eux s'établissent loin de la surface ensoleillée de la Tærre, préférant vivre secrètement dans des cavernes soutærraines privées de lumière, où ils peuvent prospérer et comploter dans l'anonymat.

Si les voies du monde soutærrain demeurent invisibles aux yeux du commun des mortels, le sage peut toujours tourner son regard vers les cieux. Tous savent que le soleil fait le tour de la Tærre en 364 jours, visitant les douze maisons du zodiaque en un cycle immuable. La pâle Grande lune, appelée Luna, croît et décroît en périodes fixes de 28 jours sur lesquelles sont basés les mois de l'année. La Petite lune Célène, de couleur aigue-marine, suit un parcours qui révèle toute sa splendeur quatre fois seulement dans l'année, au moment de la tenue des principaux festivals du monde civilisé. On croit généralement que la Maîtresse et la Servante (comme la Grande et la Petite lunes sont aussi respectivement appelées) abritent des mondes

TABLE 1 : SEMAINE STANDARD EN FLANNESSE

Jour	*Tâche*	*Jour*	*Tâche*	*Jour*	*Tâche*
Lunedi	Travail	Tertredi	Travail	Ventedi	Travail
Maredi	Travail	Dieudi	Culte	Astredi	Travail
				Dimanse	Repos

TABLE 2 : DOUZELUNE DE LUNA ET LES QUATRE FESTIVALS

Commun	*Elfique*	*Nomade*	*Saison*
Froidenoce			Solstice d'hiver
Doufoyer	Cristaux de glace (mois des)	Tigre (mois du)	Hiver
Semailles	Saule jaune (mois du)	Ours (mois de l')	Printemps
Froidure	Neige fleurie (mois de la)	Lion (mois du)	Printemps
Regain			
Plantain	Bourgeons (mois des)	Grenouille (mois de la)	Naissant*
Migreplume	Violettes (mois des)	Tortue (mois de la)	Naissant*
Cœurazur	Cueille-baie (mois de)	Renard (mois du)	Naissant*
Chaudenoce			Solstice d'été
Moissonnier	Champs dorés (mois des)	Serpent (mois du)	Mourant**
Moibéni	Tournesols (mois des)	Sanglier (mois du)	Mourant**
Vendangier	Chute des fruits (mois de la)	Écureuil (mois de l')	Mourant**
Brassine			
Soufflebise	Feuilles d'or (mois des)	Lièvre (mois du)	Automne
Closeporte	Glace tintant (mois de la)	Faucon (mois du)	Automne
Longuenuit	Blanche dentelle (mois de la)	Loup (mois du)	Hiver

* L'été naissant, couramment appelé le naissant. ** L'été mourant, couramment appelé le mourant. Chaque mois a 28 jours et chaque festival s'étend sur une période d'une semaine.

qui leur sont propres, bien que personne ne puisse prétendre avoir rencontré des habitants de ces extraordinaires royaumes (ni même avoir personnellement visité ces lieux étranges).

Climat et saisons

La Flannesse est exceptionnellement choyée en matière de climat. À l'exception des latitudes nordiques, les températures tombent rarement sous le point de congélation, sauf pendant les deux mois d'hiver et la nuit, au début du printemps et à la fin de l'automne. Au plus profond de l'hiver, la température atteint le point de congélation pendant quelques jours puis un réchauffement graduel prend place. Les régions du nord et du nord-est sont en général beaucoup plus froides, à cause des mers environnantes qui contribuent à maintenir des conditions hivernales pendant une période atteignant près du double de celle du cœur de la Flannesse. Une exception importante à cette règle générale est l'océan Dramidj, dont les étranges courants chauds modèrent le climat des terres qui le bordent.

L'automne, l'hiver et le printemps sont des saisons plutôt courtes, mais l'été peut s'étendre sur cinq mois ou plus dans le centre de la Flannesse. Les vents dominants soufflent du nord-est en automne et en hiver et de l'est/sud-est le reste de l'année. La plupart des régions reçoivent des précipitations en quantité suffisante pour assurer des récoltes abondantes.

Divisions géographiques

Le moyeu du monde de GREYHAWK est la Flannesse, avec la cité de Faucongris en son centre. Le sous-continent est grossièrement divisé en neuf régions géopolitiques, la plupart d'entre elles coïncidant avec les frontières des entités politiques ayant autrefois dominé la Flannesse. L'exception à cette règle générale est la région australe des terres isolées, certaines d'entre elles ne faisant pas partie de la Flannesse à proprement parler (l'Hepmonésie par exemple).

Occident bakluni (ancien Empire bakluni)

Les survivants de la terrible Dévastation invoquée ont colonisé ces prairies tempérées, forêts et terres côtières il y a environ un millénaire. Séparés du reste de la Flannesse par les Yatils, les Hautes-Cimes et les Brumes cristallines, ces royaumes constituent un véritable bastion de la culture baklunie.

Nord glacial (anciennes Landes maures)

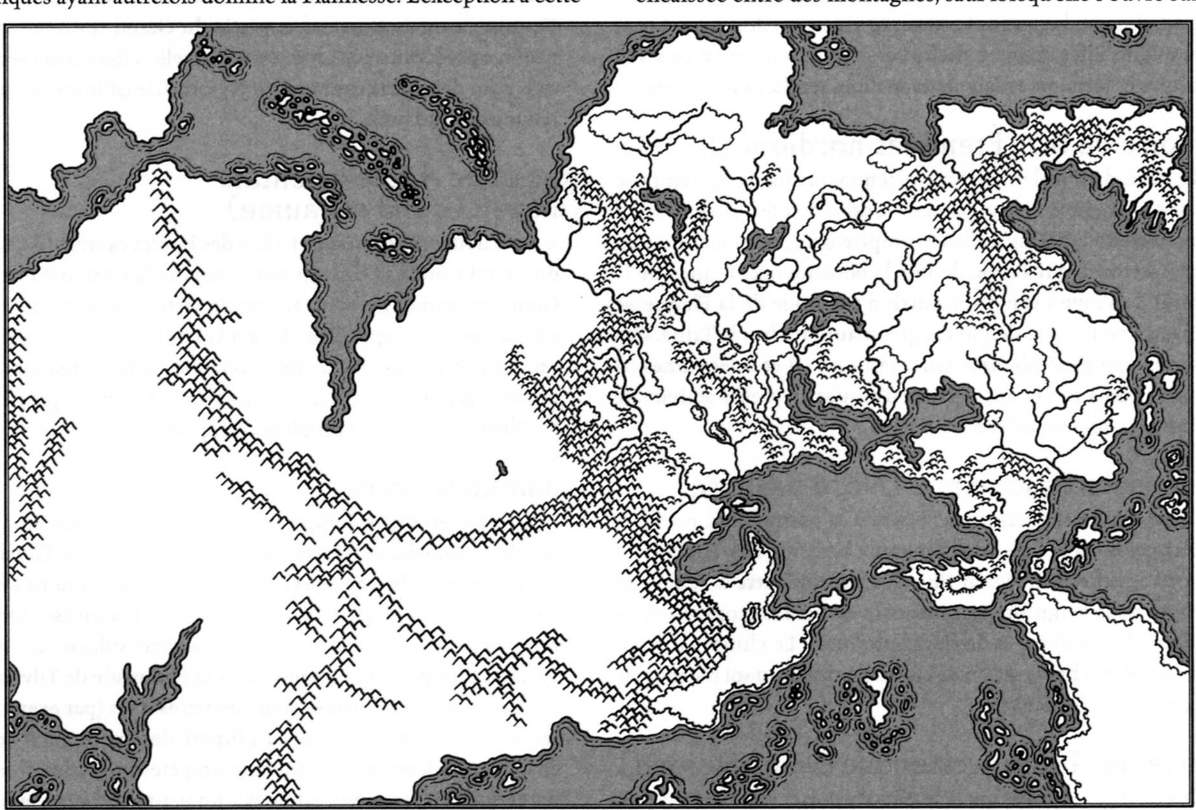
La région que l'on appelle le Nord glacial est composée des terres situées au nord des monts Yatil, depuis la côte du Dramidj jusqu'à la rivière Dulciane. Le climat de cette zone géographique de steppes et de forêts de conifères varie de frais à glacial, ce qui explique la faible densité de population, constituée presque exclusivement de nomades, d'orques et de gobelins, sauf dans la Pérennelande.

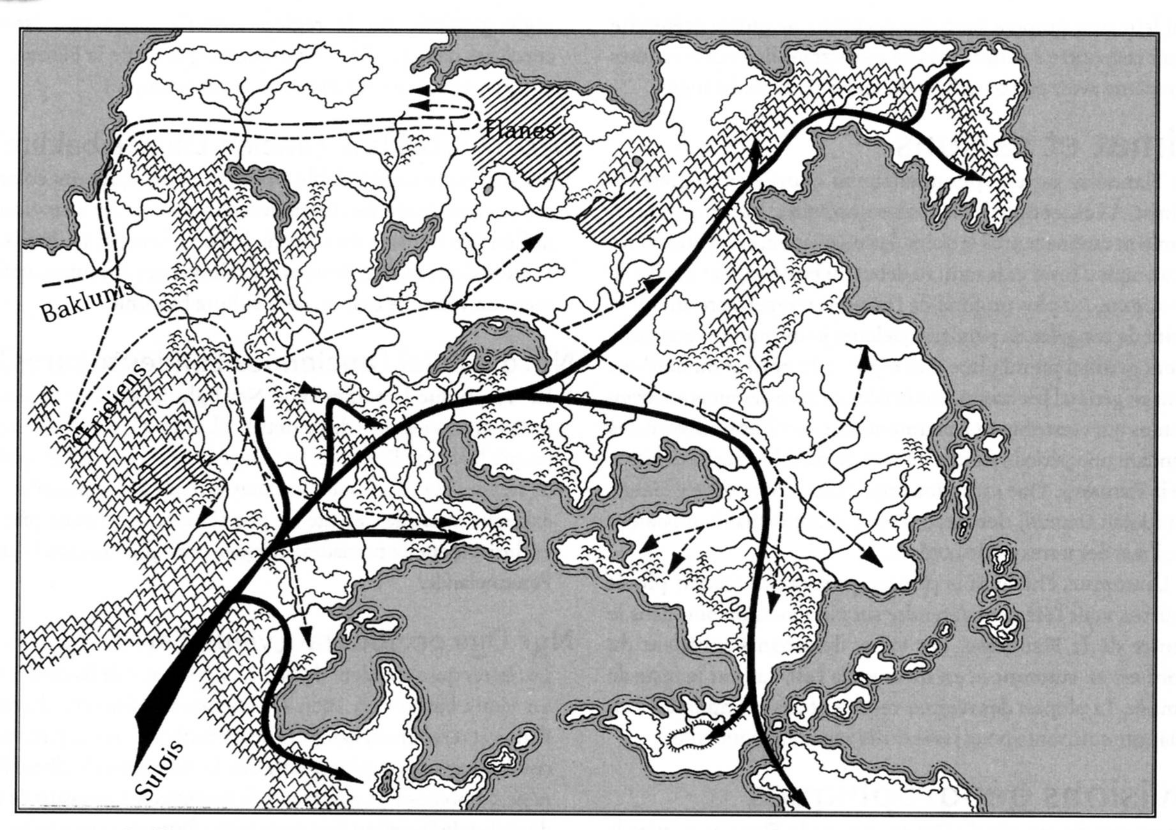
Nyr Dyv occidental (vieux Ferrond)

Les terres qui s'étendent du Nyr Dyv jusqu'aux Yatils constituent un vieux bastion du Bien en Flannesse. Humains d'origine flanna et œridienne, nains et elfes contribuent à la vigueur particulière des nations qu'on y retrouve. Le sol riche et le climat favorable, combinés à un commerce florissant avec les voisins de l'est, du sud et de l'ouest en font une région fortunée et puissante.

Vallée du Sheldomar (ancienne Kéolande)

La fertile vallée du Sheldomar est presque entièrement encaissée entre des montagnes, sauf lorsqu'elle s'ouvre sur la





La Flannesse moderne a été façonnée par les grandes migrations des espèces humaines œridienne, baklunie et suloise.

mer d'Azur. Deux grands fleuves, le Sheldomar et le Javan, arrosent ces terres comprises entre la cordillère des Brumes cristallines et les monts Lortmil. Le climat est doux et tempéré et maints elfes, nains, halfelins et gnomes vivent en paix aux côtés des fermiers et seigneurs suellois, œridiens et flannas.

Empire de Iuz (Étendues nordiques)

Le demi-dieu maléfique Iuz a récemment étendu son emprise sur cette région. Originalement confiné aux terres se trouvant au nord du lac Whyestil, son empire comprend maintenant un territoire qui s'étale depuis la bordure occidentale de la forêt de Vesve à travers la portion nordique de la Flannesse jusqu'à cette zone de guerre qu'est aujourd'hui la Taine. Ces terres sont généralement sauvages, avec ici et là les ruines de villes humaines et des repaires d'orques en pleine activité, le tout sous un climat frais à tempéré.

Péninsule Thilonienne (Nord barbare)

Cette région montagneuse, isolée à la pointe nord-est de la Flannesse est peuplée de nombreux barbares. Ces Suellois du nord appelle leur région *Rhizia*. C'est une terre de paysages rudes mais magnifiques, composés de hautes montagnes, de forêts de conifères et de fjords profonds. Le climat est quasi arctique et la brève saison de croissance alliée au sol rocheux ne favorise pas l'agriculture.

Ancienne Ærdie occidentale (vieux Nyrond)

Les terres comprises entre le Nyr Dyv oriental et la frontière tracée par le sud des Hautes-Serres sont fertiles et bénéficient de surcroît d'un climat tempéré. Les habitants sont d'origine flanna, œridienne ou suloise et y vivent en relative harmonie. Cette région faisait autrefois partie du Grand royaume, une nation à prédominance œridienne mais elle a depuis fait sécession pour devenir le royaume du Nyrond (de taille encore plus réduite aujourd'hui).

Ancienne Ærdie orientale (ancien Grand royaume)

Les territoires situés au sud et à l'est des Hautes-Serres et au nord du Grand marécage constituaient autrefois le cœur d'Ærdie, le Grand royaume. Ce sont des terres riches bénéficiant d'un climat agréable. Cependant, des années de guerre civile et d'oppression ont gravement saigné l'économie. De nombreux orques et autres représentants des races gobelinoïdes vivent parmi les Œridiens guerriers qui peuplent cette partie de la Flannesse.

Royaumes isolés

Ces terres étranges comprennent la mer de Poussière, les jungles d'Amédio et d'Hepmonésie, la péninsule de Tilvanot et plusieurs îles le long de la côte est. Ces régions sont très mal connues de la plupart des habitants de Flannesse. On y rencontre des individus de descendance suloise un peu partout, plus particulièrement dans la péninsule de Tilvanot. D'autres espèces humaines sont aussi présentes (par exemple, les Touvs d'Hepmonésie). La plupart de ces régions sont chaudes et sujettes à de fréquentes tempêtes tropicales. Il est à noter que l'Hepmonésie est en fait un petit continent, le plus petit des quatre présents sur la Tærre.

CHAPITRE 2 : LES PEUPLES DE FLANNESSE

RACES PRINCIPALES

Humains

Six races principales d'humains se partagent la vaste Flannesse avec de nombreuses créatures inhumaines. Des enclaves raciales pures existent encore mais, pour la plupart, Suellois, Flannas, Œridiens et Baklunis se sont mélangés pour donner naissance à une grande variété de types de métissage.

Bien que certaines cours royales soutiennent un type racial particulier, les personnes intelligentes, notamment dans les terres centrales, accordent peu d'attention à la race. Il semble que chacune des races se soit développée il y a longtemps, indépendamment des autres, créant ainsi autant de langages, de cultures et de panthéons divins spécifiques. Cependant, en matière d'exploration, de commerce, d'aventure ou de guerre, la race et la couleur de la peau ont peu d'importance.

Baklunis

Les Baklunis (appelés aussi parfois Bakluniens) ont la peau dorée et de beaux cheveux raides qui sont toujours sombres, allant du marron foncé au noir corbeau. Leurs yeux sont habituellement verts ou gris vert ; ceux de couleur noisette ou grise sont plutôt rares. Leurs membres et les traits de leur visage sont tout en longueur, avec des pommettes saillantes.

Les Baklunis contrôlaient autrefois un vaste empire à l'ouest des Brumes cristallines et de la Barrière des hautes cimes. La Dévastation invoquée anéantit complètement ce territoire et les Baklunis répondirent à ce cataclysme par la Pluie de feu incolore qui réduisit l'Empire suellois en cendres. La plupart des Baklunis survivants migrèrent vers le nord ou l'ouest, aux frontières de leur ancien empire et même au-delà. Les habitants d'Ekbir, de Zeif, d'Ull et les Nomades du tigre affichent des traits baklunis typiques alors que les Tusmites et les Paynims montrent des signes de descendance mixte. Les Nomades du loup ont souvent le teint plus foncé, à cause de leurs métissages avec les Nomades des Steppes. Les Kétites sont sans doute les Baklunis les moins typiques, leur teint variant du jaune pâle au brun clair en passant par le brun doré, indiquant la présence d'ancêtres œridiens et sulois.

Les Baklunis, à la différence des Sulois, ont conservé la majeure partie de leur culture après la chute de leur empire. L'honneur, la famille, la générosité et la piété sont encore des valeurs fondamentales de la société baklunie. L'usage continu de ce langage classique qu'est le baklunite ancien dans les rites religieux, l'éducation de haut niveau et les beaux-arts a contribué au maintien des traditions ancestrales. Les Baklunis ont plusieurs coutumes et tabous qui puisent leurs origines dans leur grande connaissance de l'astrologie. Leur lien presque symbiotique avec les chevaux ajoute encore aux croyances et traditions qui leur sont chères, particulièrement chez les nomades qui tiennent leurs montures en très haute estime. Le chant et la danse sont aussi très présents dans la culture baklunie et le commerce et l'exploration occupent un grand nombre d'individus.

Les Baklunis sédentaires (par opposition aux nomades) préfèrent des motifs brillants et des couleurs voyantes en matière de vêtements. Ces derniers prennent la forme de robes ou de longs manteaux avec des pantalons courts. Les membres des classes inférieures s'habillent également de couleurs ostentatoires, mais ils ne portent généralement qu'un vêtement d'une seule pièce. Les Baklunis nomades montrent une préférence pour les vêtements affichant des tons pastels et décorés de houppes, d'écharpes de couleurs contrastantes et autres fioritures. Par contre, lorsqu'ils voyagent ou partent en guerre, ils portent plutôt des vêtements faits de cuir, de peaux ou d'étoffes grossières frappés de blasons ou de bannières indiquant leur allégeance clanique.

Nombre de magiciens doués sont baklunis. Ce sont souvent des experts en magie élémentaire, en divination et en convocation d'êtres extra-planaires. L'incantation de sorts de groupe est pratiquée dans bon nombre de clergés, notamment parmi les mystiques du désert.

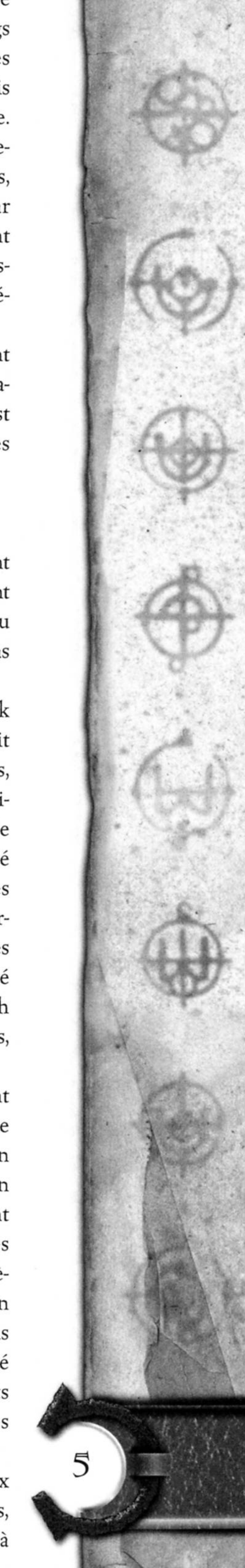
Flannas

Les Flannas de pure souche ont le teint de couleur bronze, allant du cuivre pâle au brun très foncé. Leurs yeux sont habituellement marron, brun foncé, noirs ou ambrés. Leurs cheveux ondulent ou bouclent et varient typiquement du marron au noir. Les Flannas ont le visage large, de forts traits et sont bien charpentés.

Ils furent les premiers humains connus à vivre dans l'Œrik oriental et ils donnèrent son nom à la Flannesse. Bien qu'il soit prouvé que les Flannas ont jadis fondé de véritables nations, celles-ci ont disparu depuis fort longtemps. En effet, on considère généralement que les Flannas constituent un peuple nomade depuis plusieurs siècles, en fait depuis qu'ils ont été dispersés par les envahisseurs œridiens et sulois. De grandes enclaves de Flannas vivent encore dans ce qui s'appelle aujourd'hui le Geoff, la Taine et dans les Steppes. Les Tainois sont des Flannas de race pure et les Nomades des Steppes au teint cuivré le sont presque tout autant. Les habitants du Geoff et du Stérich exhibent des traits flannas évidents, tout comme les Roquiens, les Arbonnais et certains clans pérendais.

Les Flannas, de par leur passé de chasseurs-cueilleurs, ont toujours été très attachés à la nature. Ils la voient comme une entité qui doit être respectée plutôt que contrôlée et cette vision se reflète dans leurs mythes, leurs légendes et leur culture. Bien des Flannas croient que la saison de la naissance d'un enfant influence le reste de sa vie et certains tabous ou coutumes doivent être observés chaque année. Les Flannas actuels préfèrent toujours se retrouver à l'extérieur et ceux qui résident en ville cultivent généralement un jardin ou des fleurs. Les Flannas plantent devant l'entrée de leur demeure un arbre dont la santé est censée refléter le bien-être de la famille. Contes et récits constituent un passe-temps très apprécié et la plupart des familles transmettent aux leurs légendes et folklore ancien.

Les anciens Flannas nomades se vêtaient de simples peaux d'animaux dont ils faisaient des ceintures, des capes, des pagnes, des robes et même des chaussures (bottes et mocassins à



semelles dures). Les peintures corporelles et les tatouages étaient couramment employés comme décorations personnelles et ces traditions persistent encore chez les Nomades des Steppes (qui préfèrent les rouges et les jaunes). Les Flannas modernes se vêtissent selon la mode du jour, mais ils préfèrent les couleurs primaires vives, sans motifs.

Les magiciens flannas opèrent en harmonie avec la nature, en évitant le plus souvent la magie destructrice. Quelques-uns s'intéressent aux arts nécromantiques des anciens Ur-Flannas, mais de telles pratiques ne sont guère appréciées des individus respectables. D'aucuns préfèrent les sorts de protection et de divination, une tendance qui puise ses origines dans leur rôle traditionnel de gardiens des tribus nomades. Les prêtres flannas sont le plus souvent des druides qui font montre de plus en plus de tolérance à l'égard de la pratique de l'agriculture. À l'instar de Pélor, le dieu du soleil, un grand nombre de divinités flannas présentent quelque facette de la nature dans leur champ d'attributions.

Œridiens

Le teint des Œridiens peut être hâlé ou olivâtre. Bien que certains possèdent une chevelure aussi blonde que le miel ou aussi noire que le charbon, leurs cheveux sont généralement bruns ou châtains. De la même façon, la coloration de leurs yeux présente d'importantes variations, le marron et le gris étant les plus courantes. Leur visage tend à être carré ou légèrement ovale, avec un menton prononcé.

Après avoir habité ce qui est aujourd'hui Ull pendant de nombreuses générations, les Œridiens barbares furent chassés vers l'est par les gobelins et les orques employés comme mercenaires par les Baklunis et les Suellois. Il s'agissait de guerriers très habiles et il se frayèrent un passage à travers la Flannesse, poussant les Suellois devant eux et s'alliant aux Flannas, aux elfes, aux nains et à bien d'autres peuples. Aujourd'hui, des Œridiens de souche presque pure se rencontrent dans la Pérennelande, la Furyondie, le Royaume du Nord, la Solandie et l'Onouailles.

Le plus puissant empire de la Flannesse moderne fut établi par une tribu d'Œridiens conquérants, les Ærdis, qui vainquirent et assimilèrent toux ceux qui s'opposaient à eux. Les anciens Œridiens étaient de féroces guerriers, mais ils savaient également se sacrifier et se montrer loyaux. Ces traits ne sont pas aussi évidents aujourd'hui, mais nombre d'entre eux demeurent fantasques et prompts à la violence. Ils préfèrent une organisation sociale stricte, se plaçant habituellement au sommet de celle-ci. Leurs traditions militaires sont encore très présentes, bien que leur agressivité soit souvent canalisée dans les conflits et subterfuges politiques. Le talent martial des Œridiens est sans pareil et nombreux sont ceux qui en ont acquis durement le respect. En période de paix, ce sont des gens pratiques, qui travaillent beaucoup et qui sont peu enclins aux activités intellectuelles.

Les Œridiens s'habillent habituellement d'une courte tunique et d'un pantalon ajusté avec une cape ou une mante taillée de manière à ne pas gêner leurs mouvements. Œridiens ærdiens et nyrondais aiment les motifs à carreaux, avec des formes ovales ou des diamants dans le sud et l'ouest. Les couleurs et les motifs indiquaient autrefois l'appartenance au clan, mais cette pratique tend à disparaître au profit de couleurs plus personnelles.

En accord avec leurs tendances guerrières, les magiciens œridiens mettent l'accent sur les sorts de combat, de même que sur l'enchantement d'objets magiques utiles pour se battre. Les jeteurs de sorts adoptent une attitude dure et pragmatique et sont généralement bellicistes et extravertis. D'aucuns cherchent à devenir souverain ou chef. La magie est aussi régulièrement employée pour des considérations plus pratiques telles que la construction, l'irrigation et le travail de la forge.

Olmans

Les Olmans ont la peau d'un riche rouge-brun ou brun foncé. Leurs cheveux ne frisent pas et sont toujours noirs. Leurs yeux sont foncés, généralement bruns ou noirs. Les Olmans ont des pommettes et un nez saillants, des traits qui tendent à s'atténuer cependant chez ceux d'origine plus modeste. Certains nobles déforment encore le crâne de leurs jeunes enfants car un front haut et pentu est considéré comme une caractéristique importante de la beauté physique.

Les Olmans proviennent de l'Hepmonésie, où ils ont érigé un certain nombre d'états-cités dans les jungles de leur terre. Malgré des siècles marqués par des guerres incessantes, ils sont parvenus à bâtir un empire qui s'étendait depuis l'Hepmonésie septentrionale jusqu'à la jungle d'Amédio, de l'autre côté du golfe de Densac. Des troubles internes et un conflit avec une autre race humaine, les Touvs, leur firent abandonner leurs anciennes cités. Plusieurs Olmans émigrèrent vers l'Amédio, où ils perpétuèrent leur civilisation pendant plusieurs autres siècles avant que leurs cités ne tombent à nouveau sous l'effet d'une guerre civile et d'un bouleversement d'ordre surnaturel. La plupart d'entre eux sombrèrent alors dans le barbarisme.

Ils sont maintenant concentrés dans les jungles de l'Hepmonésie, de l'Amédio et des îles qui portent leur nom, les îles Olmanes. Nombre sont réduits en esclavage dans les territoires contrôlés par la Fratrie écarlate. D'autres ont réussi à s'enfuir vers des régions qui échappent encore à tout contrôle, comme la partie occidentale des terres des Princes des mers qu'ils dominent et défendent actuellement.

La culture qu'affichaient les Olmans d'autrefois a été écrasée par leur rapide adoption du culte de dieux étrangers à ce monde. Ces êtres firent des Olmans primitifs leurs fidèles, les encourageant à emprunter le sentier sanglant des guerres rituelles et des sacrifices humains. L'Empire olman était alors un mélange de monarchie et de théocratie, avec des empereurs héréditaires et des seigneurs de guerre qui régnaient aux côtés de prêtres et d'astrologues. Aujourd'hui, la culture des Olmans modernes est encore tribale dans son essence, puisqu'elle exige un chef héréditaire ou un prêtre à la tête de la communauté. Beaucoup offrent encore, une fois par année, un sacrifice humain aux lointains Dieux du ciel, mais la plupart des cérémonies courantes ne requièrent plus qu'une saignée ou le sacrifice de plantes ou d'animaux. La nature guerrière des Olmans est toujours présente dans leurs gestes quotidiens, sous une forme peu raffinée et colorée par leur périlleux environnement naturel qu'est la jungle. Ils pratiquent encore la guerre rituelle et collectionnent souvent les têtes de leurs ennemis ou animent leurs corps, mais ils procèdent généralement par le biais de raids furtifs ou d'embuscades.

Le vêtement olman tend vers la simplicité et la couleur unique. Pagnes, jupes fendues et châles sont toutefois magnifiquement



Humains bakluni, flanna, œridien, olman, rhénien et sulois.

décorés de perles, de pierres, de plumes, d'os, de bois ou de pièces de métal. On retrouve ces ornements tant sur leurs vêtements que sur leurs armes. Les objets de cérémonie sont particulièrement élaborés.

Les Olmans préfèrent la magie qui blesse ou tue plusieurs ennemis de façon violente et visible. Ils choisissent également des sorts de divination qui leur permettent de mieux comprendre le monde qui les entoure et peut-être les augures de leurs dieux distants. La magie qui protège ou soigne autrui est très rare.

Rhéniens

Le teint des Rhéniens varie de l'olivâtre au brun. Leurs cheveux sont habituellement bouclés et de couleur noire ou brun foncé. La plupart ont les yeux gris, bleus ou noisette mais le vert est aussi présent dans quelques familles. Les Rhéniens sont généralement de petite taille, les hommes mesurant en moyenne 1,65 m et les femmes un peu moins. Ils sont plutôt maigres et nerveux mais forts.

Les Rhéniens ne sont pas natifs de la Tærre. Ce sont plutôt des visiteurs involontaires venus d'un autre plan ou d'un autre monde, citoyens d'une patrie qu'ils appellent Rhop. Leurs légendes racontent qu'ils apparurent d'abord dans le Grand royaume, dans ou à proximité de la forêt d'Adri. Poursuivis par des monstres et d'hostiles Ærdis, ils fuirent vers l'ouest jusqu'aux rives du lac aux Profondeurs inconnues, où ils décidèrent de passer le reste de leurs jours sur l'eau. Depuis, ils naviguent avec expertise sur tous les grands fleuves et rivières de Flannesse et se déplacent constamment entre les trois grands lacs (bien que le Whyestil soit récemment devenu dangereux pour les voyageurs). Ils constituent une vision courante sur les cours d'eau de la Flannesse centrale et près des rives des eaux intérieures. On prétend que quelques campements terrestres existent mais ils sont secrets. En ces endroits, on peut rencontrer leurs rares cousins terrestres qu'ils appellent Attloïs de manière péjorative. Le manque de confiance mutuel et l'antagonisme qui existe entre les Rhéniens et les autres peuples de Flannesse ont assuré que les premiers ne se mêleraient que très peu aux seconds, bien que les Rhéniens élèvent parfois des enfants d'autres races humaines au sein de leurs familles.

On sait bien peu de chose de la culture originelle des Rhéniens car ils étaient encore absents de la Flannesse il y a 450 ans (sans compter qu'ils adoptèrent rapidement leur mode de vie actuel pour échapper aux persécutions). Ce sont des maîtres de la navigation sur les eaux intérieures et ils adorent leurs vies nomades et aventureuses. La musique et le jeu sont des distractions fort prisées. Certains Rhéniens se disent nobles et exercent une grande autorité sur leurs pairs. Les hommes deviennent presque toujours des guerriers. Quelques femmes deviennent ensorceleuses ; leurs talents et leurs connaissances font de ces " sages femmes " les maîtresses subtiles de la société rhénienne. Les hommes rhéniens savent se montrer chauvins et leurs femmes manipulatrices.

Les Rhéniens ont une réputation bien connue de voleurs et la plupart apprennent en effet, dans leur enfance, divers talents de roublards qu'ils exercent aux dépens des étrangers. Leur mystère et leur mauvaise réputation poussent la plupart des gens à détester les Rhéniens qui le leur rendent bien. Ils survivent en transportant biens et passagers, en pêchant, en chassant, en vendant les produits de leur artisanat et en ayant recours à toutes sortes d'activités illégales, notamment le vol et

la contrebande. Dans tous les cas, ils font le minimum d'efforts nécessaires pour parvenir à leurs fins. Ils suivent un code de conduite dont les restrictions varient selon qu'elles concernent des Rhéniens ou des étrangers auxquels on peut mentir et que l'on peut tromper.

Leurs vêtements sont de couleurs peu voyantes et la coupe et le style demeurent simples et fonctionnels, ne suivant pas en cela les préceptes de la mode des autres races. Chaque homme adulte dispose d'une armure de cuir de bonne qualité. D'ailleurs, leur maîtrise de la maroquinerie est remarquable de façon générale.

Parmi tous les Rhéniens, seules les élèves des " sages femmes " deviennent des jeteuses de sorts (mais on ne rencontre aucune prêtresse dans leurs rangs). Les sages femmes préfèrent les charmes et les illusions et pratiquent également la divination. Elles apprécient particulièrement les sorts qui trompent les gens, notamment les enchantements tels que les philtres d'amour ou les amulettes soi-disant protectrices (ou si peu) qui peuvent être vendus aux imbéciles, aux niais et aux avares.

Sulois

Les Suellois (on dit aussi couramment Sulois) présentent la plus claire des colorations de toutes les races humaines connues de Flannesse. Leur peau est pâle, avec une proportion très élevée de cas d'albinisme. Leurs yeux sont bleu clair ou violets. Leurs cheveux rêches, souvent bouclés ou frisés, se retrouvent également dans des teintes pâles telles que le jaune, le châtain roux, le blond et le blond platine. Ils sont plutôt maigres, leur visage arborant des traits anguleux.

L'Empire suellois était situé à l'endroit où se trouve présentement la mer de Poussière. Cruel et décadent, cet empire fut anéanti pendant la guerre contre les Baklunis, lorsque ces derniers conjurèrent la Pluie de feu incolore. Les survivants s'enfuirent dans toutes les directions, plusieurs d'entre eux traversant les Fournaises de l'enfer pour déboucher en Flannesse où ils rencontrèrent d'autres Suellois qui avaient fui l'interminable conflit bien des années auparavant. Certains Suellois maléfiques furent forcés de se disperser aux quatre coins de la Flannesse, sous la pression des envahisseurs œridiens. Les barbares de la péninsule Thilonienne, tout comme l'élite de la Fratrie écarlate, sont des Suellois de race pure. Les habitants du duché d'Urnst et de plusieurs localités de la Seigneurie des îles le sont aussi, mais à un degré moindre.

Des maisons de nobles en lutte continuelle gouvernaient autrefois l'Empire suellois. De même, les groupes de Sulois qui fuyaient dans la Flannesse étaient souvent dirigés par des nobles accompagnés de leur famille et de nombreux serviteurs. Les Suellois actuels ont conservé cette sensibilité à la notion de famille, bien qu'elle se définisse souvent de façon étroite et se limite généralement aux parents, aux frères et sœurs et aux enfants. Quelques Suellois peuvent encore retracer leur lignée jusqu'aux jours glorieux de l'Empire.

L'ancien Empire suellois était excessivement cruel. Ce trait refait surface aujourd'hui encore car plus d'une organisation suelloise complote ouvertement contre les autres peuples de Flannesse. Fort heureusement, la plupart des Suellois ont su refuser ce sombre legs, ayant plutôt hérité des défauts relativement mineurs que sont des opinions arrêtées, l'égoïsme et la brusquerie. Nombre tendent également à se montrer orgueilleux et ne sont pas prêts à reconnaître leurs défauts ou leurs difficultés. Ils sont passionnés par les études, particulièrement en ce qui a trait à la magie, et un grand nombre de magiciens suellois ont acquis d'incroyables pouvoirs.

Les habits suellois traditionnels comprennent des pantalons à jambes larges et des blouses amples (des gilets dans le sud), le tout en teintes unies. La plupart des individus ne portent qu'une seule couleur, les nobles en utilisant deux ou plus en fonction de leur famille. Le style des vêtements est adapté au climat ; ainsi, les Suellois du nord portent des fourrures ou de la laine épaisse avec mitaines, capes et bottes fourrées. Les Suellois aiment porter de grosses broches, des emblèmes et autres bijoux dont certains sont transmis de génération en génération.

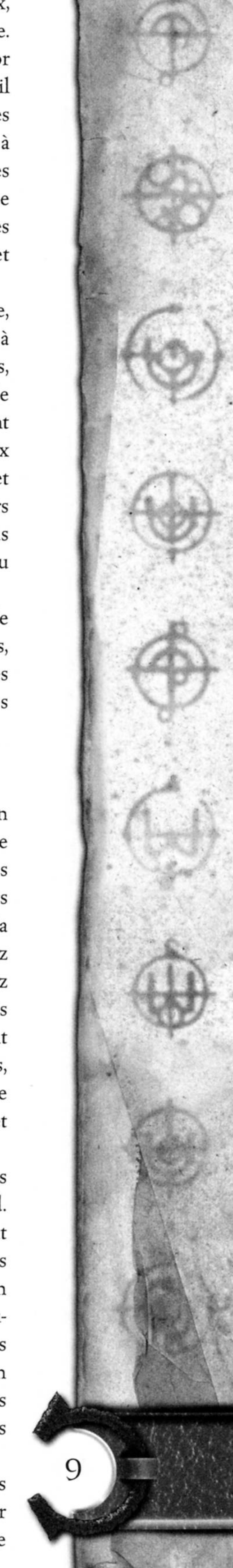
Héritiers d'une société hautement magique, les Suellois entretiennent encore un lien avec la plupart des types de sorts. Les magiciens suellois deviennent souvent de véritables maîtres des sorts de transmutation. Ils ont aussi perfectionné un certain nombre de sorts de coercition et créés de nombreux objets utilisés pour contrôler et dominer d'autres créatures. On pense par exemple qu'un empereur suellois, depuis longtemps décédé, créa les anciens et terribles *orbes des dragons*.

Elfes

Les elfes (*olve* en flanna) sont de frêle stature (1,50 m en moyenne) et ont la peau pâle. La couleur des yeux et des cheveux varie selon les individus. Les hauts-elfes possèdent généralement une chevelure sombre et des yeux verts. Les nobles elfes gris ont les cheveux argentés et les yeux ambrés ou une chevelure d'or clair et des yeux violets (ce second type étant communément appelé elfe féerique). Les cheveux des elfes des bois varient du jaune au rouge cuivré et leurs yeux sont dans les teintes de noisette ou de vert. Les elfes sauvages sont les plus petits de la race elfique mais, à cette exception près, ressemblent aux elfes des bois. Finalement, les elfes de la Vallée constituent une version plus grande des elfes gris, atteignant presque la taille d'un humain.

Les elfes vivaient sur les terres situées à l'est de la cordillère des Brumes cristallines depuis de nombreux siècles lorsque s'établit le premier royaume humain de Flannesse. Lentement chassés des plaines vers des endroits retirés et mieux défendus par les forces toujours croissantes des peuples humains et inhumains, les elfes contrôlaient encore, à l'époque des Cataclysmes jumeaux, un certain nombre de forêts et de royaumes situés dans les hautes terres. Les envahisseurs humains, orques et autres accrurent la pression exercée sur ces enclaves, et quelques-uns des principaux royaumes elfiques établirent des alliances politiques et militaires avec les nains, les gnomes, les halfelins et même certaines des tribus humaines les plus importantes (habituellement œridiennes). Aujourd'hui, les elfes sont dominants dans la Célène, la Solandie, Maison-Haute, la forêt de Vesve et les îles de Lendore.

Les elfes s'intéressent à la vie elle-même et passent de longs moments à contempler les beautés qu'offre la nature. Dotés d'une grande longévité et d'une non moins grande curiosité, ils aiment l'exploration et ont bonne mémoire. Leurs festivités sont généralement de joyeux événements, mais certains rassemblements sont empreints de mélancolie. Ils apprécient énormément les beaux-arts. Les elfes définissent leur parenté de manière très large et selon des bases ethniques, même si les



lignées familiales, particulièrement au sein de la noblesse, transgressent souvent ces divisions ethniques. Les elfes de la Vallée ont ceci de particulier qu'ils n'entretiennent aucun échange avec les autres elfes de Flannesse, car ceux-ci les détestent pour des raisons inconnues.

Les elfes s'habillent généralement dans des teintes forestières pâles, bien qu'ils préfèrent volontiers des couleurs plus vives dans un environnement urbain. Le plus souvent, les hommes portent une chemise au-dessus de chausses ajustées et des bottes à semelle tendre ou des souliers. De leur côté, les femmes préfèrent une robe avec une large ceinture ou une blouse et une jupe descendant jusqu'aux chevilles. Les vêtements de chasse sont typiquement dans des couleurs neutres telles que diverses teintes de brun et taillés de manière à permettre des déplacements aisés et silencieux. Les elfes gris portent des robes amples de blanc immaculé, de jaune soleil, ou d'or et d'argent, celles-ci contrastant avec du cuir coloré et rehaussé de bijoux. Les elfes sauvages se vêtent habituellement d'un kilt, de bottes et d'une chemise grossière. Tous les elfes portent un manteau à capuchon dans les teintes de gris ou de gris vert, surtout lorsqu'ils voyagent.

Les elfes sont fascinés par tous les types de magie mais plus particulièrement par les charmes et les illusions. Ils fabriquent également des vêtements, des armes et des armures magiques très élégants et d'excellente facture.

Les demi-elfes sont les rejetons d'unions entre elfes et humains. Ils s'adaptent facilement mais ne sont pas toujours les bienvenus tant dans les sociétés humaines qu'elfiques. Il en résulte qu'ils sont représentés en quantité disproportionnée parmi les aventuriers.

Nains

Les nains, appelés *dwurs* par les Flannas, se divisent en deux espèces. Les plus communs, les nains des collines, ont une peau brun clair à brun foncé, avec des cheveux marron, noirs ou gris. Leurs yeux sont de toutes les couleurs mais jamais bleus. Ils sont bâtis tout en force, bien qu'ils dépassent rarement 1,20 m. Les nains des montagnes sont un peu plus grands, avec un teint plus pâle. Tous les nains portent la barbe.

Les nains ne parlent pas de leurs origines aux étrangers, ce qui explique que si peu de leur histoire ancienne soit connue. Cependant, on admet généralement qu'ils habitaient autrefois de très grandes salles soutærraines dans la partie nord des Brumes cristallines. Ces lieux furent détruits par la Dévastation invoquée et leur dernier haut roi périt des suites de cet événement. Depuis, leurs clans ont été dispersés. Guidés par les seigneurs et les princes des différentes maisons nobles, les clans nains s'allièrent avec les elfes et les gnomes pendant les migrations suelloises et œridiennes et se joignirent même à certains humains pour défendre leurs territoires. De nos jours, les nains se rencontrent dans les montagnes et les collines sauvages, comme par exemple les Lortmils, les Glorieuses, les Brumes cristallines, les collines de Fer, la principauté d'Ulek et le Ratik.

Les *dwurs* sont perçus comme matérialistes, travailleurs et dénués d'humour. Ils tendent à être austères et taciturnes, vivant à l'écart des autres races. Ils sont aussi forts et braves. Ils sont unis en temps de guerre et sont toujours prêts à payer le prix de la victoire, mais ils sont aussi enclins à exhumer de vieux affronts et à n'accorder aucune pitié. Ils défendent jalousement l'honneur de leurs clans et de leurs familles et vénèrent grandement leurs ancêtres, édifiant en leur honneur de somptueux monuments. Par-dessus tout, ils aiment les métaux précieux, particulièrement l'or qu'ils travaillent avec beaucoup d'expertise. Quelques nains souffrent d'une maladie appelée fièvre de l'or lorsque leur désir de ce métal devient tellement accaparant qu'il consume leur âme. La tradition de l'honneur nain exige que les chefs distribuent des trésors à leurs loyaux sujets et l'incapacité à remplir cette exigence est un signe certain de fièvre de l'or. Les nains accordent également beaucoup de valeur à leur longue barbe, qu'ils tressent souvent en la parant de bijoux et de mèches d'or. C'est un déshonneur terrible que d'être dépouillé de cet ornement capillaire.

Les habits traditionnels des nains sont des pantalons de laine, des tuniques de toile affublées d'une ceinture et des manteaux à capuchon ou des capes. Leurs bottes sont faites de cuir épais, avec ou sans boucles. Les couleurs constituent un mélange de teintes terre et de criards motifs à carreaux. Les nains apprécient également les accoutrements de cuir décorés d'autant de bijoux et de métaux précieux qu'ils peuvent en supporter. Hommes et femmes s'habillent habituellement de façon identique, sauf lors de certaines occasions particulières où ils arborent leurs plus beaux tabliers de travail alors qu'elles revêtent un manteau semblable à un tabard.

Les anciens des nains détiennent les secrets de la magie de leur race qui s'exprime le mieux dans leurs magnifiques outils, armes et armures. Ils supervisent également la construction des monuments et des tombeaux dont la plupart présentent des pièges magiques et d'ingénieuses malédictions.

Gnomes

Les gnomes (*noniz* en flanna) sont bâtis tout en force et en muscles malgré leur taille (la plupart des gnomes font à peine plus de 90 cm). Deux espèces principales existent; les gnomes des roches (les plus courants) et les gnomes des profondeurs (qui vivent loin sous la surface). Les gnomes des roches ont la peau brune et les yeux bleus et presque tous les adultes ont assez peu de cheveux (avec une véritable tendance à la calvitie chez les hommes). Les hommes sont le plus souvent barbus mais moins que leurs cousins les nains. Les traits de leur visage sont un tantinet exagérés en comparaison des standards humains, avec un nez et des sourcils proéminents et une peau dure comme le cuir. Les gnomes des profondeurs sont glabres, secs et nerveux, avec une peau grise ou gris brun.

Les gnomes des roches de Flannesse étaient à l'origine des trappeurs et des bergers des régions boisées reculées du Nord. Leur expansion vers le sud survint quelques siècles seulement avant la Dévastation invoquée, les conduisant vers des terres peuplées par d'autres races. Leurs lairds et leurs chefs de clan reconnurent l'autorité des souverains elfes ou nains mais découragèrent tout mélange des races jusqu'à ce que les migrations suelloises et œridiennes ne forcent une plus grande coopération entre les races. Aujourd'hui, la plus grande partie des gnomes vivent au sein de communautés constituées de terriers, dans les Lortmils, les collines de Kron et à l'est des collines de Silex.

L'histoire des gnomes des profondeurs est inconnue des étrangers car ils sont très isolés et l'on croise rarement leur chemin. On raconte que leur terre natale est un vaste royaume

situé à l'intérieur d'une caverne, à des kilomètres sous la surface, et qu'ils sont gouvernés par un sage et songeur monarque.

Les gnomes font preuve d'un humour espiègle et d'une sagesse très terre-à-terre. Opposant leur vision de la valeur pratique des choses aux prétentions des autres cultures, leur esprit farceur prend souvent des formes originales et embarrassantes. Leur créativité ne se limite cependant pas aux plaisanteries. Ce sont de fins artisans qui apprécient les pierres précieuses et font de magnifiques bijoux, de même que des articles de cuir et des objets de bois de grande qualité. Ils n'hésitent pas à innover et à se livrer à de nouvelles expériences. Rarement avares, les gnomes trouvent un plaisir égal dans la musique et les contes, la nourriture et la boisson et les objets faits à la main. La plupart d'entre eux ne sont pas cruels, bien que certaines de leurs plaisanteries puissent laisser croire le contraire.

Les gnomes des roches de Flannesse se parent le plus souvent de couleurs foncées, favorisant plus particulièrement les teintes terre mais y ajoutant volontiers des rayures. Chapeau brillamment coloré, bottes et ceinture font partie des accessoires de la tenue gnome. Les hommes portent généralement une chemise à collet monté ou une blouse avec un pantalon et un manteau à revers par-dessus le tout. Les femmes s'habillent de blouses à col haut avec un tablier ou une jupe plissée, souvent accompagnés d'un gilet assorti. Leurs vêtements de chasse sont colorés d'un mélange de marbrures vertes et brunes. Les gnomes des profondeurs ne se montrent presque jamais sans leur armure, mais on sait qu'ils portent de simples tuniques sombres et des tabliers dans leurs demeures.

Célèbres surtout pour leurs illusions, quelques gnomes magiciens sont aussi de grands artificiers et créateurs de jouets. D'autres sont des tisserands, des teinturiers ou des tailleurs exceptionnels, capables de créer des vêtements qui améliorent ou modifient sensiblement l'apparence de celui ou de celle qui les porte.

Halfelins

Les halfelins (appelés *hobniz* par les Flannas) se divisent en trois espèces distinctes. Le groupe le plus important est celui des pieds-légers, les halfelins typiques de Flannesse. Dépassant à peine 90 cm en moyenne, les pieds-légers sont rougeauds de visage, avec des yeux et des cheveux dans les différents tons de brun. En terme d'importance, le second groupe est représenté par les costauds à la chevelure rêche, plus petits que les pieds-légers mais également plus robustes. Enfin, les grands, à la peau plus claire que les pieds-légers, sont aussi plus grands et plus minces. La plupart des halfelins ont une chevelure ondulante ou frisée. Certains, particulièrement chez les costauds, ont des poils sur les joues.

Les halfelins ont initialement établi de petites communautés dans les vallées des rivières et des fleuves de la partie centre ouest de la Flannesse. Ils se sont lentement répandus dans ces territoires de telle sorte qu'au moment de la migration des Suellois et des Œridiens, on en trouvait très peu au nord de la forêt de Gamboge ou à l'est de la Harpe. Ils sont communs dans la vallée du Sheldomar, se mêlant sans problème aux humains, aux nains, aux elfes et aux gnomes. Depuis toujours, ils préfèrent s'établir dans des nations stables dirigées par de puissants souverains. De nos jours, les halfelins se rencontrent partout en Flannesse mais montrent encore une préférence pour les régions du centre et de l'ouest, depuis les États d'Urnst jusqu'aux trois États d'Ulek.

Les halfelins sont rusés et pleins de ressources, qu'ils soient simples fermiers travaillant d'arrache-pied ou roublards trompeurs. Ils sont curieux et entreprenants, s'attirant des ennuis aussi souvent qu'ils se sortent d'affaire. Ils ont bon appétit, aiment bien boire et collectionnent toutes sortes de choses. Ils aiment prendre du plaisir, s'entendent bien avec tous ceux qui font preuve d'un minimum de tolérance à leur égard et apprécient les voyages et les événements passionnants.



Gnome des roches, haut-elfe, nain des collines, orque et halfelin pied-léger

Les halfelins préfèrent les pantalons qui descendent aux genoux, avec une tunique ou une chemise, souvent accompagnés d'une veste. Les hommes portent des manteaux et des chemises à collet monté durant les occasions formelles alors que les femmes s'habillent d'une chemise serrée d'un corsage et d'une jupe longue. Chemises et pantalons sont souvent rayés de bandes de couleurs vives et de couleurs plus foncées. Ils s'habillent de façon similaire aux gnomes lorsqu'ils partent à la chasse ou vont guerroyer, revêtant comme eux des vêtements colorés d'un mélange de marbrures vertes et brunes.

La magie halfeline la plus connue est culinaire. Bien des aliments halfelins sont préparés de manière à conserver leur fraîcheur pendant de longues périodes. Ils font également usage d'herbes aux propriétés curatives et de plusieurs autres plantes médicinales. Il est à noter que la plupart des sorts des halfelins sont de nature défensive ou protectrice.

Gnolls

Les gnolls, que les Flannas appellent *kell*, sont de grands charognards nocturnes à tête de hyène qui vivent en tribus plus ou moins organisées. Leurs meutes sont déchirées par les conflits internes et les trahisons. Sales et malfaisants, les gnolls sont aussi très forts et errent sur de vastes distances quel que soit le temps qu'il fait, menaçant constamment les régions situées en bordure de leurs territoires. Ils pratiquent l'esclavage et sont toujours à la recherche de nouveaux serviteurs car ils ont tendance à les dévorer. Parmi les meutes les plus importantes et les plus craintes, on retrouve les Cicatrices sauvages, les Griffes balafreuses, les Gorges creuses, les Peaux immondes, les Langues écœurantes et les Guerriers hurleurs. Les gnolls sont très nombreux dans le Pomarj et la Marche aux ossements.

Hobgobelins

Les hobgobelins, aussi appelés *hoch jebline* (hauts gobelins), sont de plus grande taille que les orques et également plus disciplinés. Leurs tribus se battent continuellement entre elles afin de déterminer leur position relative dans l'ordre hiérarchique, mais une fois celui-ci établi, elles travaillent fréquemment en collaboration. Quelques-unes des tribus ayant rencontré le plus de succès sont les Éventreurs, les Briseurs de jambes, les Fracasseurs de crânes, les Déchireurs de peau, les Suceurs de moelle, les Flagellateurs et les Tueurs lents. Beaucoup d'hobgobelins vivent dans la portion occidentale de l'empire de Iuz et d'autres se sont installés dans la Marche aux ossements.

Orques

Les orques malfaisants, ou *euroz*, sont communs, trop communs partout en Flannesse. Indisciplinées, bestiales et sauvages, les tribus orques entretiennent de nombreuses rivalités entre elles et ne coopèrent que si elles sont dirigées par un chef fort. Les plus importantes ont pour nom Vile rune, Tête sanglante, Lune de mort, Os brisé, Œil mauvais, Main lépreuse, Œil pourrissant et Lame dégouttante. On rencontre fréquemment des orques employés comme mercenaires dans l'empire de Iuz, le Pomarj, la Marche aux ossements et partout dans le Royaume du Nord. Les croisements entre orques et ogres sont particulièrement dangereux mais apparaissent dans plusieurs régions.

Les demi-orques (les rejetons de parents orques et humains) naissent habituellement des suites de circonstances malheureuses dans les régions situées à la frontière des cultures humaine et orque. D'humeur et de nature sombre, nombre de demi-orques arrivent à se tailler une certaine réputation malgré le rejet des peuples de leurs parents et de bien d'autres. À cet égard, ils sont dans une situation semblable à celle des demi-ogres, beaucoup plus rares cependant.

Gobelins

Les gobelins, ou *jebli*, sont de sournois pillards nocturnes qui atteignent en moyenne 1,20 m. Habituellement dominés par des créatures plus puissantes, tous les gobelins n'en jurent pas moins allégeance au roi gobelin des environs. Les noms de leurs tribus les plus connues incluent Terreur de la nuit, Festin de la mort, Agonie noire, Blessure empoisonnée, Ruine amère et Sinistre serment. Les gobelins apparaissent en des centaines de lieux, partout en Flannesse.

Kobolds

Les kobolds, aussi appelés *celbi*, sont de petits charognards reptiliens et vicieux, tourmentés par toutes les races plus grandes. Leurs tribus les plus nombreuses se nomment les Tortionnaires, les Empaleurs, les Évideurs, les Estropieurs et les Mutilateurs. Tout comme les gobelins, on les retrouve en maints endroits.

Autres races

Certaines grandes races malfaisantes ne se rassemblent qu'en bandes plus ou moins organisées et très instables, bien que comportant souvent un nombre important d'individus. Les membres de ces races sont forts et féroces et certains préfèrent s'allier avec ou dominer d'autres races malfaisantes plutôt que de s'associer avec leurs pairs.

Les plus vicieuses de ces créatures sont les trolls, appelés aussi *trulent*. Les trolls ne connaissent pas la peur et remplissent parfois le rôle de gardiens dans les repaires de gnolls. Ils s'associent souvent aux énormes *eigers*, comme sont parfois nommés les ogres stupides et meurtriers. Ces derniers, à leur tour, se joignent régulièrement aux orques ou aux gnolls pour marauder et piller. Les poilus gobelinoïdes que l'on appelle gobelours ou *buchveer* prennent le contrôle des communautés de leurs cousins plus petits, les gobelins, quand bon leur chante.

En plus des créatures déjà mentionnées, centaures, esprits follets, géants, dragons, hommes-lézards, batrasogs et d'innombrables autres races inhumaines vivent aux frontières des terres civilisées. La majorité d'entre elles s'opposent à l'humanité bien que certaines se contentent d'ignorer la civilisation et que quelques-unes, comme les centaures, puissent même devenir des alliées à l'occasion.

LANGAGES

On parle principalement cinq langues à travers la Flannesse, le commun étant la plus importante. La plupart des gens sont capables de parler plus d'une langue, quoi que les barbares et les individus dénués d'éducation ne parlent le plus souvent qu'un seul langage. Les aventuriers connaissent toujours le commun et peuvent apprendre d'autres langues de manière habituelle.



Baklunite ancien : comptant parmi les ancêtres du commun, le baklunite présente peu de ressemblance avec son rejeton. Plusieurs dialectes baklunis courants (certains parlés par les Paynims) sont basés sur ce langage classique et sont regroupés sous l'épithète de bas-baklunite. Le baklunite ancien est cependant la forme littéraire normale de ce langage et il se retrouve plus particulièrement dans les domaines de la religion, de la mythologie et de la poésie. C'est aussi la langue des documents officiels et des affaires de la cour à l'ouest des Yatils. Malgré tout, le commun est largement répandu dans l'occident et est surtout utilisé par les individus éduqués et les marchands.

Commun : c'est une combinaison de baklunite ancien et du dialecte de vieil œridien parlé dans le Grand royaume qui constitue la base de ce langage de commerçants. Initialement apparu sous la forme de moyen-commun il y a de ça plusieurs siècles, cette langue comportait plusieurs éléments œridiens évidents, de même que des apports baklunis facilement repérables en termes de grammaire et de vocabulaire. Au niveau de la prononciation, des variations régionales étaient également présentes mais tous ces éléments se fondirent et furent uniformisés pendant les années de domination ærdienne, donnant naissance à la langue commune du roi suprême, appelée plus tard le commun. Tout voyageur se doit d'apprendre le commun, sous peine de se trouver gravement handicapé. Très souvent, la traduction d'un langage doit d'abord se faire en commun avant d'aboutir au nouveau langage désiré.

Flanna : sans aucun doute le plus ancien langage encore utilisé par un nombre important d'individus, le flanna est parlé sous une forme corrompue par les Tainois et les Nomades des Steppes en ont une version plutôt étrange. Langue stagnante, le flanna ne permet pas de traduire aisément des concepts modernes tels que les termes magiques.

Vieil œridien : langage jeune, l'œridien n'a pas adopté beaucoup d'influences extérieures pendant des siècles. Pour cette raison, sa traduction vers n'importe quelle autre langue que le commun demeure difficile. De nombreux livres et documents du Grand royaume ont été écrits en ancien œridien et dans l'orient lointain, c'est un langage encore très répandu, tant sous sa forme écrite que verbale.

Ancien sulois : cet ancien langage, autrefois très répandu, disparut presque entièrement lorsque la Pluie de feu incolore détruisit l'Empire suellois. Il est rarement parlé de nos jours, même par les quelques érudits qui le maîtrisent. La tristement célèbre Fratrie écarlate est l'un des rares endroits où son usage est encore en vogue. L'ancien sulois se rencontre principalement sous sa forme littéraire dans les tomes profanes du peuple suellois encore existant. Sa translittération dans les langues et alphabets modernes est difficile et même périlleuse en ce qui concerne les sorts, car la signification de certaines inflexions a été perdue au cours des siècles.

Les paragraphes qui suivent décrivent brièvement des dialectes et des idiomes qui présentent un certain intérêt. Les locuteurs d'une langue ont la possibilité de comprendre certains éléments d'un dialecte dérivé de celle-ci, mais il leur est à peu près impossible de comprendre quoi que ce soit d'idiomes qui mélangent et déforment différents langages.

Amédi : seuls les Suellois de la jungle d'Amédio parlent cette forme corrompue de l'ancien sulois. Ses quelques symboles écrits sont des caractères de l'alphabet sulois.

Langue du froid : ce dialecte, également connu sous le nom de fruz, est un mélange d'ancien sulois et de flanna parlé par les Barbares du givre, des glaces et des neiges. Il n'a aucun lien avec le commun et même les locuteurs de sulois ont du mal à le comprendre.

Druidique : la langue des druides de Flannesse partage des racines avec le flanna mais elle est beaucoup plus spécialisée et figée, s'intéressant seulement à la nature et à l'agriculture.

Ferral : c'est un vieux dialecte tribal œridien parlé exclusivement par les représentants de la Ligue de fer. Le ferral est utilisé à des fins militaires et d'identification et n'est pas une langue vivante. D'aucuns craignent que des infiltrations d'agents de la Fratrie écarlate n'aient compromis l'utilité de ce code secret, mais une version " magique " est en développement à Citadelle.

Kéolandais : ce dialecte fort répandu de vieux haut-œridien comporte des variantes locales. On le parle dans la Kéolande et les régions environnantes.

Lendorien : cet obscur dialecte du sulois (influencé par le commun et bourré de termes nautiques) était parlé par les humains des îles de Lendore avant qu'ils ne soient déportés par les elfes en 583 AC. Seuls ces réfugiés le connaissent toujours. Il n'a aucun lien avec la langue du froid et n'existe que sous sa forme orale.

Elfe lendorien : c'est un nouveau dialecte très particulier, connu seulement des hauts-elfes et des elfes aquatiques des îles de Lendore. Il est possible qu'il soit d'inspiration divine car il fourmille de termes religieux et philosophiques et ne peut être appris de manière habituelle. Il semble tout simplement apparaître dans l'esprit des elfes qui vont dans ces îles.

Nyrondais : ce dialecte haut-œridien de commun est parlé dans les régions rurales du Nyrond. C'est la langue principale des paysans, des boutiquiers et autres gens du peuple qui ne font pas confiance aux étrangers. Les personnes plus cultivées parlent également le commun.

Olman : les esclaves olmans capturés par les Princes des mers et la Fratrie écarlate parlent cet étrange idiome que leurs maîtres détestent. Son énorme et complexe alphabet n'est en fait qu'un vaste ensemble de pictogrammes. On l'entend le plus souvent dans les territoires occidentaux des Princes des mers et dans la jungle d'Amédio.

Ordaï : ce dialecte partagé par les Nomades du tigre et du loup affiche quelques ressemblances avec le baklunite ancien mais se rapproche encore davantage de dialectes similaires répandus parmi les lointains Paynims. Cependant, sa forme écrite est basée sur l'alphabet bakluni.

Rhopan : langage des Rhéniens, le rhopan est également appelé idiome rhénien parce qu'il emprunte un grand nombre de termes à d'autres langues, y compris l'argot propre à différentes organisations de voleurs. Il n'a cependant de liens directs avec aucun autre langage de Tærre.

Ulaghan : le dialecte des Ulis est une forme altérée du baklunite courant.

Vélondais : ce dialecte tribal de vieil œridien est connu des habitants des régions rurales situées le long de la frontière de Véluna et de la Furyondie. Les locuteurs du commun ne le comprennent pas et il n'a pas de forme écrite.



CHAPITRE 3 : L'HISTOIRE DE LA FLANNESSE

L'histoire connue de la Flannesse débuta il y a un peu plus d'un millénaire, lorsque le grand conflit qui opposait les anciens empires sulois et baklunis engendra des migrations massives vers l'est à travers, autour et même sous les chaînes de montagnes occidentales. Ceci eut pour conséquence de mélanger races et cultures en un immense melting-pot qui définit aujourd'hui la Flannesse moderne.

Les récits qui remontent aux époques précédant les migrations sont fragmentaires et mal compris. Est-ce que des créatures monstrueuses régnaient sur l'Œrik avant l'avènement de l'humanité ? Les races d'humains, d'elfes, de nains et leurs semblables sont-elles issues d'un décret divin ou ont-elles migré jusqu'ici depuis d'autres lieux ? Les elfes ont-ils offert la civilisation aux humains ou ces derniers l'ont-ils forgée seuls ? Les Flannas ont-ils eu des empires et de grandes civilisations ? Qui donc a construit les plus vieux tombeaux des Cairannes, les ruines à moitié enfouies dans le Désert étincelant ou les cités de pierre désertes des monts Griffons ? Où étaient situés les royaumes fabuleux de Johydée, des ducs du vent d'Aaqa, de Vecna (Celui dont on murmure le nom), des hauts rois des nains ou du roi elfique des Étoiles de l'été ? Qu'est-il advenu des mystérieuses Îles de la Terreur et de ceux qui y résidaient ? Nul ne le sait avec certitude.

Même l'histoire des premières migrations demeure confuse sur certains points. Le royaume tribal œridien de Thallande fut si complètement assimilé par le royaume d'Ærdie qu'il ne survit plus qu'immortalisé par la rivière Thelly. L'ancien royaume d'Ahlissa, dirigé par les Flannas et facilement conquis par l'Ærdie, n'est encore connu aujourd'hui que pour sa fondatrice, la reine-magicienne Ehlissa l'Enchanteresse, et le rossignol magique qu'elle créa. Même les habitants flannas de ce royaume ont presque disparu à la suite de mariages interraciaux. Il en va de même pour une grande partie de l'histoire connue.

Ce qui est présenté dans les lignes qui suivent est une histoire de la Flannesse reconnue par la plupart des sommités intellectuelles et comprise de tous ceux qui possèdent un minimum d'éducation. L'époque actuelle est l'année commune (AC) 591, qui correspond également à 1235 CO (calendrier œridien), 6106 DS (datation suloise), 5053 HO (histoire des olves), 3250 HB (hégire baklunie) et 2741 CF (chronologie flanna).

Note : lorsque l'on calcule une période de temps débutant avant la Déclaration de la paix universelle (qui eut lieu en 1 AC), il faut se rappeler que le calendrier de l'année commune n'a pas d'an zéro. Ainsi, le temps écoulé entre –5 AC et 5 AC est seulement de neuf années et non dix.

DÉSASTRES ET MIGRATIONS

La source de l'animosité entre les empires suellois et baklunis se perd dans la nuit des temps, mais les conséquences de leur dernier affrontement continue de se faire sentir même à l'époque moderne. Après des décennies de conflit, les Mages de puissance sulois frappèrent les Baklunis avec la Dévastation invoquée, un désastre apocalyptique tel que sa véritable nature demeure encore inconnue à ce jour. Des villes entières et d'innombrables victimes furent éliminées de la surface de la Tærre, laissant derrière elles bien de peu de symboles de cette grande civilisation qui prospérait depuis les hauteurs de Suel jusqu'à l'océan Dramidj.

En réponse à cette terrible attaque, un groupe de prêtres magiciens baklunis, rassemblés parmi les cercles de pierres protectrices connues sous le nom de Tovag Baragu, fit sévir la Pluie de feu incolore sur leurs ennemis détestés. Les cieux de l'Empire suellois s'ouvrirent et toutes les choses et formes de vie situées sous cette faille lumineuse furent réduites en cendres. Ces deux événements ont marqué si profondément le monde qu'ils ont été surnommés les Cataclysmes jumeaux, un terme que presque tous les habitants de Flannesse connaissent. Les Steppes arides et la mer de Poussière ne sont plus maintenant que deux symboles géographiques de ces immenses pouvoirs magiques employés sans restrictions et maintenant inconnus de tous, probablement pour le mieux.

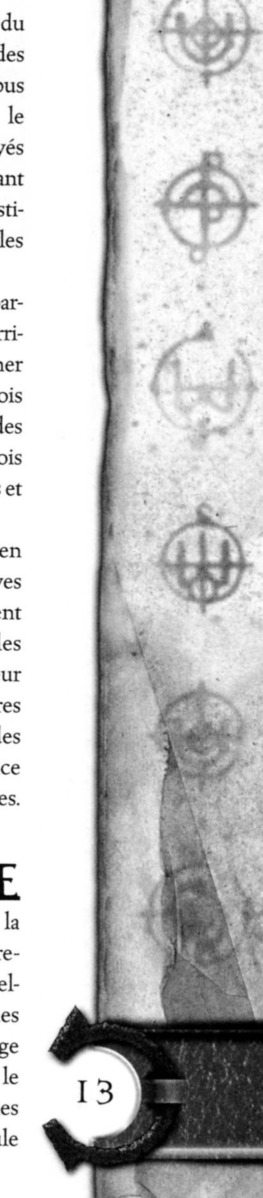
Des milliers de gens survécurent aux premières années du conflit suellois-bakluni en fuyant vers l'est, de l'autre côté des Brumes cristallines. Les Œridiens, une confédération de tribus barbares établie près des empires en guerre, interprétèrent le conflit (et les raids associés des orques et des gobelins employés comme mercenaires des deux côtés) comme un signe les invitant à migrer vers l'est à la recherche de leur destin ultime. Ils constituèrent le premier grand groupe d'immigrants à entrer dans les terres des Flannas, qu'ils appelèrent dès lors la Flannesse.

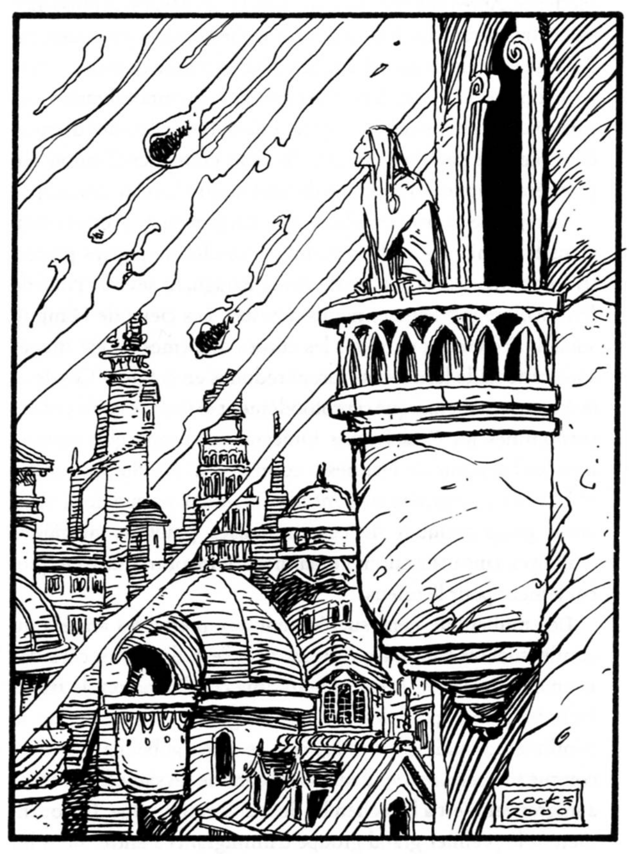
Des réfugiés sulois ne tardèrent pas à les imiter, travaillant parfois de concert avec les Œridiens pour pacifier de nouveaux territoires mais guerroyant le plus souvent avec eux afin de déterminer quelle race les dominerait. Pendant plus de deux siècles, Suellois et Œridiens se battirent pour le contrôle des terres s'étendant des Brumes cristallines jusqu'à la côte du Solnor. Beaucoup de Sulois étaient dépravés et mauvais ; ils perdirent la plupart des batailles et furent repoussés en périphérie de la Flannesse.

Même si certains Baklunis migrèrent eux aussi vers l'est, bien plus encore s'enfuirent au nord, vers les monts Yatil ou les rives de l'océan Dramidj, où leurs cultures anciennes s'épanouissent encore de nos jours. Les mercenaires inhumains que les Œridiens avaient justement tenté d'éviter se trouvèrent à leur tour emportés par ces migrations. Nombre de ces viles créatures qui infestent maintenant la Flannesse arrivèrent à la suite des Œridiens et des Suellois. Ils suivirent tout simplement la trace des humains, à la recherche de butin, de nourriture et d'esclaves.

KÉOLANDE ET ÆRDIE

L'union la plus réussie entre Suellois et Œridiens survint dans la vallée du Sheldomar, où la Kéolande fut fondée près de quatre-vingts ans après les Cataclysmes jumeaux. Les maisons sueilloises Rhola et Nehéli se joignirent aux tribus œridiennes des rives du Sheldomar et se jurèrent assistance mutuelle et partage du contrôle de la Flannesse occidentale. Cet accord détermina le cours de l'histoire pour les neuf siècles qui suivirent. De tous les royaumes qui virent le jour en ces époques tumultueuses, seule la Kéolande a survécu et prospère encore.





La Pluie de feu incolore

Plus à l'est, la plus puissante de toutes les tribus œridiennes, l'Ærdi, atteignit le fleuve Flannie. De là, les Ærdis se dispersèrent de nouveau, conquérant peuples indigènes et congénères immigrants sans discrimination aucune. Après un certain temps, le royaume d'Ærdie en vint à contrôler la totalité de la Flannesse orientale et étendit ses frontières vers l'ouest. Un siècle et une décennie après la bataille des quinze jours, qui vit disparaître la dernière réelle menace à la souveraineté ærdienne, le chef de l'Ærdie fut couronné roi suprême du Grand royaume. Le roi suprême Nasran décréta également la mise en place d'un nouveau calendrier et, avec la Déclaration de la paix universelle, le soleil se leva à l'est sur le premier jour de la première année commune. L'emprise impériale d'Ærdie finit par englober des fiefs établis aussi loin que les Yatils et par contrôler le sud du Nyr Dyv avec une petite garnison établie à un poste de traite sans importance connu sous le nom de Faucongris.

À partir de 213 AC, le laxisme des rois suprêmes ærdiens se fit grandissant, occupés qu'ils étaient à se soucier de leur prestige local et de leur richesse plutôt que des affaires de leurs vassaux en des terres éloignées. Cette période est aujourd'hui connue sous le nom de l'Âge de la grande tristesse. Chaque souverain qui mourait était remplacé par un successeur encore moins compétent et plus imbécile que le précédent, jusqu'à ce que toutes les colonies éloignées de l'Ærdie eussent déclaré leur indépendance.

La vice-royauté de Ferrond fut la première à franchir ce pas, devenant le royaume de Furyondie. Bientôt, d'autres régions firent de même, rompant avec l'inefficace gouvernement du roi suprême. Après avoir gagné leurs guerres de rébellion, ils fondèrent leurs propres gouvernements.

Lorsque survint 356 AC, la dynastie régnante d'Ærdie de l'époque, la maison céleste de Rax, avait atteint des sommets de dépravation. En réaction, la province occidentale du Nyrond se déclara libre de toute attache au Grand royaume et élit l'un de ses nobles comme roi de ce nouveau domaine indépendant. Des armées provenant de toutes les provinces d'Ærdie se rassemblèrent pour mettre fin à ce geste effronté. Au même moment, les barbares de la péninsule Thilonienne attaquèrent la Province du Nord du Grand royaume, forçant le roi suprême à dérouter une partie des troupes du front occidental. Le Nyrond survécut aisément à cette attaque et s'épanouit par la suite.

Au IIIe siècle, le royaume de la Kéolande s'éveilla d'un long sommeil et se lança dans une série de conquêtes qui étendirent ses frontières. Cet empire fut de courte durée et, après moins de deux siècles, une série de vastes guerres et de problèmes internes provoqua son effondrement. Les dépendances extérieures déclarèrent leur autonomie et la Kéolande retomba dans son isolement pacifique.

LES IVID ET IUZ

Le chapitre le plus sombre de l'histoire d'Ærdie débuta en 437 AC. Cette année-là, l'arriviste maison Naelax assassina le roi suprême raxien, inaugurant du même coup une série d'épouvantables guerres civiles que l'on appela la guerre des Couronnes. En moins d'une décennie, Ivid Ier de Naelax fut reconnu comme le roi suprême incontesté de toute l'Ærdie. Comme Ivid avait la réputation d'être en cheville avec de puissants Extérieurs maléfiques, le Trône de malachite du Grand royaume fut connu sous le nom de Trône aux fiélons et cet empire autrefois puissant et véritable symbole de droiture devint un bastion du mal et de la cruauté.

Les nations de la Flannesse ne tardèrent à faire la connaissance d'une autre forme du Mal, beaucoup moins subtile, avec la montée au pouvoir de Iuz, dans les Étendues nordiques qui étaient, à l'époque, plus ou moins associées à la Furyondie. En 479 AC, un despote sans importance laissa en héritage son domaine des collines Hurlantes à son " fils ", un être connu sous le nom de Iuz. En quelques années, Iuz fit la conquête de tous ses voisins, établissant son propre petit royaume. Les récits des réfugiés qui fuyaient vers la Furyondie parlaient d'un mal d'une ampleur difficilement imaginable. Ainsi, on racontait que Iuz se faisait construire une route de crânes humains, depuis les collines Hurlantes jusqu'à Dorakaa, sa capitale ! Pire encore, les rumeurs et les divinations laissent entendre que Iuz était le rejeton d'une union maudite entre une nécromancienne et un démon. Il était décrit comme un demi-fiélon mesurant plus de 2,10 m, assoiffé de sang, de destruction et de conquêtes.

Des luttes politiques internes à la Furyondie empêchèrent le roi d'agir de manière décisive à ce moment-là, alors que le mal de Iuz aurait encore pu être mis en échec de façon permanente. Au contraire, le seigneur cambion profita pleinement de cette période jusqu'en 505 AC, lorsqu'il sembla disparaître de la surface de la Tærre. En vérité, Iuz était emprisonné sous le château de Faucongris par l'Archimage Fou, Zagig Yragerne, ancien seigneur maire de Faucongris. En l'absence de leur chef, les tribus orques et les sujets déloyaux de Iuz se disputèrent le contrôle de ses terres, permettant aux forces du Bien de récupérer pendant un certain temps.

Trois événements contribuèrent à entretenir le sentiment de sécurité de la Furyondie et ses alliées. Premièrement, une partie du royaume de Iuz, désormais privé de gouvernement, fut annexée par un voisin presque aussi malfaisant, la Société cornue.

Deuxièmement, la tristement célèbre Horde du Mal élémentaire, un rassemblement d'adeptes de cultes et de vilains, se manifesta pour la première fois près de ses quartiers généraux établis dans un temple au sud de la ville de Verbobonc. La Horde n'était que l'instrument de Zuggtmoy, la conjointe infernale de Iuz. Elle lui enseigna d'étranges préceptes, selon les instructions de son amant absent. Cependant, le brigandage de la Horde fut finalement vaincu en 569 AC, à la bataille des plaines d'Emridy. Ce jour-là, le prince Thrommel de Furyondie conduisit les forces de son pays, de Véluna, de Verbobonc et de bien d'autres à une victoire qui se solda par la destruction du temple. Malgré cela, en 579 AC, des aventuriers durent mettre fin à une résurgence des activités du Temple du Mal élémentaire.

Troisièmement, les serviteurs humains et les orques fidèles de Iuz devinrent de véritables fanatiques dévoués à leur seigneur absent. Avec le temps, les chefs de ces cultes dévoués à Iuz acquirent des pouvoirs magiques, éveillant les plus vives craintes de la Furyondie. De plus, en 570 AC, un guerrier aventurier et trouble-fête du nom de sir Robilar libéra Iuz de son emprisonnement. Ce dernier revint dans ses terres encore plus puissant et plus terrifiant que jamais, disposant d'un clergé maudit pour diriger ses troupes.

LE CIEL S'ASSOMBRIT...

Les années comprises entre le retour de Iuz et la Grande guerre sont souvent considérées, rétrospectivement, comme le prélude du conflit à venir. Plusieurs forces déstabilisantes entrèrent en jeu, modifiant l'équilibre des puissances dans la Flannesse. La plus insidieuse de celles-ci était la Fratrie écarlate, un ordre monastique secret dont on apprit l'existence pour la première fois en 573 AC, l'année même de la disparition du prince Thrommel de Furyondie, héros des plaines d'Emridy.

De fréquentes escarmouches entre la Province du Sud de l'Ærdie et le Nyrond dégénérèrent en hostilités ouvertes au début de 579 AC, lorsque le roi suprême Ivid V entra en guerre contre la Ligue dorée (le Nyrond, l'Almor et la Ligue de fer). Même si cette guerre monotone qui s'étendit jusqu'à la fin de 580 AC ne changea en rien la situation géopolitique, elle eut pour effet de vider les coffres et de réduire les troupes d'Ærdie et du Nyrond, en faisant deux puissances affaiblies lorsque le sous-continent s'embrasa dans la Grande guerre en 583 AC.

Le pillage des terres de la Pavoisie par les Royaumes brigands et la Société cornue en 579–583 AC affaiblit tout aussi efficacement la région entière, laissant la Pavoisie en ruine. Iuz prit bonne note de cette situation et la mit à profit dans ses plans grandioses de conquêtes.

Un événement important, bien que rarement mentionné, prit place en 581 AC lorsqu'un sbire de Vecna, Celui dont on murmure le nom dans les anciennes légendes flannas, anéantit complètement le Cercle des huit (voir chapitre six). Depuis des années, le Cercle agissait de manière subtile comme un agent de l'équilibre, faisant en sorte qu'aucune puissance n'en vienne à dominer une trop grande partie de la Flannesse. Bien que le chef du Cercle, Mordenkainen, rappelât ses collègues à la vie via une magie puissante, le groupe était totalement désorganisé lorsque la guerre éclata dans le nord lointain en 582 AC.

LA GRANDE GUERRE

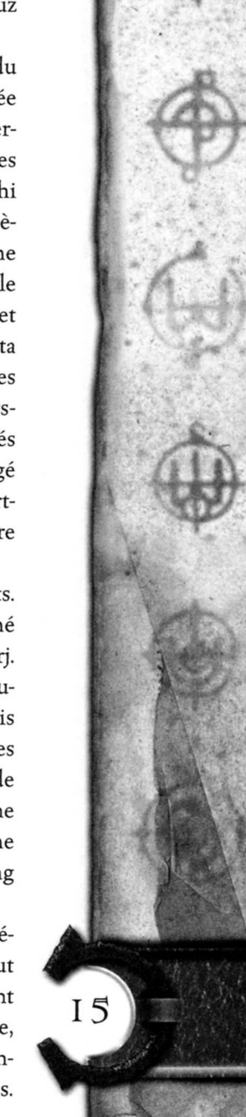
En 582 AC, le dieu Vatun apparut à ses sujets parmi les tribus barbares de la péninsule Thilonienne. Une légende ancienne prédisait que le retour de Vatun, disparu depuis des siècles, serait le signal de la naissance d'un empire barbare dans le nord. Malheureusement, ce " Vatun " n'était nul autre que Iuz, poussant les hommes du nord dans une furie guerrière.

Les barbares envahirent le fief de Roquepoigne et ce dernier s'allia à eux lorsque Iuz ensorcela Sevvord Barberouge, le Maître du Fief. L'host combiné frappa à travers les monts Griffons, dans le duché de Taine qui fut rapidement écrasé. L'alliance barbare se brisa rapidement mais les dégâts étaient faits ; la Taine et le Roquefief étaient aux mains de l'Ancien. Retournant dans ses terres natales, Iuz conquit par la suite la Société cornue, les Royaumes brigands et la Pavoisie en un rapide enchaînement. La Furyondie fut envahie et la majeure partie de son territoire au nord fut capturée et ravagée. Iuz tenait la Flannesse septentrionale dans sa poigne mortelle.

Tirant parti de ce chaos, Ivid V ordonna aux armées du Grand royaume de se rassembler, avec l'intention bien arrêtée de faire payer à ses ennemis leurs siècles d'insolence. La guerre qui s'ensuivit fut stupéfiante de par son ampleur et ses conséquences. L'Almor fut rayée de la carte, le Nyrond envahi et la Solandie conquise. Les nobles du Grand royaume se jetèrent les uns sur les autres, terrifiés par leur roi suprême dément et désireux de voler les terres de leurs voisins. Dans le désordre général qui s'ensuivit, la Médégie fut mise à sac et Rel Astra fut attaqué par l'armée du Grand royaume. Ivid tenta de s'assurer la loyauté de ses nobles et de ses généraux en les faisant assassiner, puis en les réanimant sous forme de morts-vivants intelligents (animus) possédant les mêmes capacités que de leur vivant. Il fut à son tour assassiné, mais le clergé d'Hextor le ramena à la vie (en lui offrant le statut de mort-vivant). Après cet épisode, il devint un véritable monstre connu sous le nom de Ivid l'Immortel.

La folie de la guerre engendra encore davantage de conflits. En 584 AC, au sud de Faucongris, un demi-orque nommé Turrosh Mak unifia les abjectes tribus inhumaines du Pomarj. Les armées de Mak se précipitèrent au nord, capturant plusieurs des villes indépendantes de la côte Sauvage puis conquérant près de la moitié de la principauté d'Ulek. Les demandes du prince Corond à Yolande, la reine des elfes de Célène, tombèrent dans l'oreille d'un sourd (ou plutôt d'une sourde dans ce cas-ci). La Célène ferma ses frontières même pour ses plus proches alliés, refusant de faire couler le sang elfique dans des guerres d'humains.

La même année, des paranoïas vieilles d'une décennie s'avérèrent fondées à propos de la Fratrie écarlate. En effet, partout à travers la Flannesse, des conseillers de cour se révélèrent être des agents de la Fratrie. La Seigneurie des îles, l'Aïdye, l'Onouailles et les Princes des mers tombèrent sous l'influence du Signe écarlate, par le biais de trahisons ou d'invasions.



Des barbares provenant de l'Hepmonésie et de la jungle d'Amédio furent employés pour capturer et occuper ces territoires. La Fratrie se révéla être un ordre raciste malfaisant dédié à la préservation de la culture et de la pureté de l'ancien Empire suellois, sans égards pour la vie d'autrui.

Pendant trois années, toute la Flannesse brandit les étendards de guerre. Des nations tombaient alors que de nouveaux empires voyaient le jour. Démons et diables des plans extérieurs furent convoqués en grand nombre par Iuz et Ivid V et des centaines de milliers de mortels moururent. Le jour vint où les combattants, épuisés, se rassemblèrent à Faucongris pour déclarer la paix. Le mois de vendangier 584 AC devait voir la signature du pacte de Faucongris établissant les frontières et ordonnant l'arrêt des hostilités.

Le Jour de la Grande signature cependant, Faucongris fut le théâtre d'une autre trahison. Rary, l'un des membres du Cercle des huit, terrassa ses collègues Tenser et Otiluke au cours d'une grande bataille magique puis prit la fuite. D'aucuns soupçonnèrent que l'ancien archimage du Ket espérait prendre les ambassadeurs en otages, voire capturer Faucongris du même coup. Cependant, Rary et son associé, sir Robilar, s'enfuirent dans le Désert étincelant pour fonder leur propre royaume. Craignant d'autres événements malheureux, tous les délégués signèrent avec empressement le pacte de Faucongris. Ironie du sort, en raison de l'endroit où fut signé le traité, le conflit fut bientôt connu également sous le nom de Grande guerre de Faucongris.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

L'Année de la paix (585 AC) ne vit rien de la sorte. La guerre fit rage dans la principauté d'Ulek contre les envahisseurs orques du Pomarj et des efforts pour reprendre le Stérich furent initiés dans l'ouest. Le Cercle des huit combla ses rangs et entreprit d'agir contre toute puissance perçue comme tyrannique ou dangereuse pour le bien-être commun.

À l'automne 585 AC, le roi Archibald III du Nyrond manqua d'être assassiné par son plus jeune fils, Sewarndt. Des combats éclatèrent dans la capitale mais Lynwerd, le fils aîné d'Archibald, remporta la victoire et monta sur le trône au mois de doufoyer 586 AC. Un an plus tard, le roi Lynwerd incorpora la plus grande parties des ruines de l'Almor dans le Nyrond, mais il lutte maintenant pour sauvegarder son royaume vacillant face à d'incommensurables difficultés.

Dans le mois de froidure 586 AC, l'archevêque Hazen utilisa la *crosse de Rao*, un puissant artefact, au cours d'une cérémonie spéciale destinée à purger la Flannesse de presque tous les fiélons qui s'y trouvaient. Les Extérieurs convoqués par Iuz, Ivid et autres individus malfaisants tombèrent sous cet assaut magique qui devint plus connu sous le nom de la Fuite des fiélons. Le roi Belvor III, de Furyondie se joignit rapidement à l'archevêque Hazen pour déclarer la Grande croisade du Nord, une opération militaire d'envergure visant à reprendre les terres perdues aux mains de Iuz pendant la Grande guerre. À la fin de l'an 588 AC, les armées de Furyondie avaient effectivement rétabli leur ancien territoire et même repris Crêtemur et l'île aux Scrags dans l'ancienne Pavoisie. La destruction et la débauche qui furent mises à jour lors de la fuite des agents de Iuz rendirent les croisés furieux. Le roi Belvor déclara un état de guerre éternelle contre l'Ancien, promettant de ne se contenter de rien de moins que la destruction de Iuz lui-même. Les raids de la Furyondie se poursuivent contre Iuz et la Pavoisie à ce jour.

La guerre fait aussi rage sur les frontières orientales de l'empire de Iuz. Le contrôle exercé sur le souverain du Roquefief a pris fin en 588 AC. Peu de temps après, une guerre a débuté dans la Taine qui met aux prises les forces mutuellement hostiles de Iuz, du Roquefief, de l'Arbonne et des expatriés tainois. Elle est toujours en cours.

Aussitôt après la Fuite des fiélons, une annonce fut faite dans Rauxès selon laquelle Ivid V n'était plus roi suprême, bien que sa mort définitive ne soit pas certaine. Des combats embrasèrent la capitale en quelques heures alors que plusieurs généraux et nobles d'Ivid marchèrent sur la Rauxès, remplis de haine. Personne ne peut expliquer ce qui se passa par la suite mais la cité elle-même se retrouva englobée dans un étrange champ de force magique. Rares sont ceux qui sont prêts à s'approcher de la ville en raison des forces étranges qui planent encore sur les ruines de la cité.

Les provinces du Grand royaume sont maintenant de nouveau réunies, mais en deux royaumes antagonistes. En 586 AC, l'herzog Grenell de la Province du Nord s'autoproclama roi suprême du grand royaume d'Ærdie septentrionale. De son côté, le roi suprême Xavener Ier règne sur le Royaume-Uni d'Ahlissa (fondé en 587 AC) depuis sa nouvelle capitale de Caloron. Chacun de ces deux souverains aimerait bien anéantir l'autre, mais des problèmes financiers et des luttes de pouvoir internes les ont forcés à consacrer leur énergie à la reconstruction de leurs armées et de leurs infrastructures. La Solandie, le plus vaste État survivant de la Ligue de fer, devint un royaume à part entière en 589 AC.

La Fratrie écarlate a su grandement profiter de la Grande guerre de Faucongris mais a par la suite subi de nombreux revers. En 586 AC, le peuple de l'Onouailles s'est soulevé contre l'occupant, réduisant l'emprise de la Fratrie sur cette nation à sa seule capitale, Scant. L'Aïdye fut perdue à l'Ahlissa en 587 AC et le fief des Princes des mers s'engouffra dans une guerre civile sanglante qui débuta en 589 AC. Malgré cela, la Seigneurie des îles demeure sous le contrôle du Signe écarlate et les espions de la Fratrie s'infiltrent de nouveau dans les cours de Flannesse, tissant leurs intrigues malfaisantes.

La Flannesse actuelle se trouve au bord d'un nouvel âge de progrès. La dernière décennie a vu de terribles guerres, des migrations de réfugiés, la naissance et la chute de nations entières. L'exploration de nouvelles terres est de plus en plus commune, le commerce se montre de plus en plus florissant et les opportunités d'héroïsme (et de profits) sont sans bornes. La Flannesse attend ceux qui entreprendront ces aventures pour forger son futur.

CHAPITRE 4: L'ATLAS DE LA FLANNESSE

Ce chapitre détaille les principaux États civilisés et barbares de l'Œrik oriental. Il est important de souligner que les informations présentées ici ne sont ni exhaustives ni parfaitement exactes. En effet, en raison du caractère inhospitalier de certaines régions, les rumeurs, les légendes et les renseignements de troisième main constituent souvent les seules connaissances dont nous disposons. Le Cercle des huit lui-même doit composer avec ces données imprécises. Même les informations issues de sources plus directes sont souvent fragmentaires et basées sur les dires d'espions, de contrebandiers, de devins et d'aventuriers auxquels on ne saurait prêter confiance.

Bref, le voyageur doit se méfier de tout ce que l'on raconte sur le reste du monde. Si vous n'êtes même pas en mesure de savoir ce qui vous attend au coin de la prochaine ruelle, vous en saurez probablement encore bien moins sur une région située à plusieurs jours de voyage.

Les entités politiques suivantes ne sont pas incluses dans ce chapitre.

- Petits bastions indépendants ou semi-indépendants abritant quelques milliers de citoyens ou moins (comme par exemple des villes fortifiées humaines ou halfelines, des communautés souterraines naines ou gnomes et de minuscules États insulaires). Habituellement, ces endroits sont isolés du reste du monde et hors d'atteinte d'armées étrangères. Des informations relatives à certaines communautés inhumaines d'importance apparaissent dans d'autres sections (par exemple, le royaume nain des Glorieuses dans la section traitant du royaume de Solandie).

Malgré sa taille relativement réduite, la cité souterraine de Garel Enkdal, située à l'extrême ouest des monts Griffons, près du Roquefief, constitue un domaine d'intérêt. Certains explorateurs estiment que sa population excède vingt-cinq mille orques, en plus d'un nombre non négligeable de demi-orques, de métis orques et ogres et d'autres créatures. Garel Enkdal n'est pas très connue en dehors du nord-est de la Flannesse et ce royaume entretient bien peu de liens avec le monde extérieur, sauf quand il s'agit d'attaquer des chasseurs, des trappeurs, des éclaireurs et des bergers du Roquefief. Il représente une menace réelle pour le Fief mais semble satisfait pour le moment de s'en tenir à ses affaires. Le culte de Gruumsh domine à cet endroit.

Sont aussi exclus de cet atlas les enclaves dominées par les orques ou les gobelinoïdes, comme Sombrépine dans la forêt Noueuse ; les royaumes légendaires tels que Esmerin (une terre montagneuse où halfelins et géants vivraient ensemble dans la paix) ; les royaumes féeriques d'esprits follets et autres créatures du même genre (dans le bois de la Hache, le bois d'Argent, le bois de Méno et la forêt Céleste) ; et ces endroits bizarres connus sous le nom de Terres évanescentes, où d'autres plans de l'existence s'immiscent dans le monde matériel.

Les châteaux et forteresses d'humains ne prêtant allégeance à aucune autre puissance sont relativement communs partout à travers la Flannesse. Ainsi, on retrouve plusieurs forteresses indépendantes entre l'empire orque du Pomarj et le domaine de Faucongris, le long de la Zone tampon, notamment château Mastryne et Pascorel (un village connu pour ses Monteurs de cockatrices, une unité de cavalerie constituée de brigands). N'importe laquelle des collines et des forêts d'importance pourrait abriter au moins une douzaine ou même plus de ces châteaux, même en plein cœur d'un vaste État comme la Kéolande. Les territoires chaotiques comme ceux de l'empire de Iuz contiennent sans aucun doute plusieurs de ces minuscules fiefs dont les seigneurs refusent de prêter serment envers qui que ce soit. Un bon exemple serait le fameux comté de Dahlvier près de la Felrive, aux mains d'une liche.

Les petites villes indépendantes comme Mornegrève, Ponsale et Knurl, dont l'impact politique est limité, sont exclues de l'atlas bien qu'elles commercent, guerroient ou entretiennent des échanges avec le reste du monde. De brefs détails sur ces villes sont inclus dans les autres sections

- Tribus barbares peu organisées qui n'entretiennent aucun lien significatif avec le reste de la Flannesse. Ces groupes sont généralement nomades ou quasi nomades. Ils comprennent les tribus humaines de la forêt de Flamméale, du Désert étincelant, de la jungle d'Amédio, de la mer de Poussière et du nord de l'Hepmonésie ; les hommes des cavernes des montagnes de l'ouest, particulièrement les Brumes cristallines ; les bandes d'elfes sylvestres et de grugachs des profondes forêts comme la forêt des Cornus, la Noueuse, la Céladon ou le Grand-Bois ; et les tribus mineures d'humanoïdes ou de créatures inhumaines (hommes-lézards, aarakocras, batrasogs, hommes-bêtes, centaures, kechs, gnolls, hommes-hybrides, yuan-tis, etc.).
- Races nomades ou groupes ethniques qui, bien que civilisés, sont apatrides, comme les Rhéniens des cours d'eau de la Flannesse centrale. Plusieurs groupes provenant des anciens Royaumes brigands combattraient encore les forces de Iuz dans et aux abords de la forêt de Felrive, des Halliers et de la Faille béante; quelques-uns d'entre eux ont acquis ce qui s'apparente à des bribes d'une identité ethnique particulière, suite aux expériences vécues et partagées en collectivité depuis un long moment. Il en va de même pour un groupe de familles nomades commerçantes de l'Ahlissa, proches les unes des autres. Elles ont parcouru la majeure partie des terres de l'ancien Grand royaume au cours des célèbres Marches du vent, ces vastes circuits annuels de foires commerciales. On sait peu de chose au sujet de ce groupe haut en couleurs sinon que ses membres sont appelés les Pérégrins.



- Organisations, alliances et guildes politiques, religieuses, économiques ou militaires d'envergure internationale, tels que le Cercle des huit, la Ligue de fer, l'Alliance du Nord, les Hiérophantes et tous les ordres de chevalerie transfrontaliers. Parmi ces dernières, on compte les différentes branches des Chevaliers du Cerf, les Chevaliers de la Garde et ceux du saint Office de la vallée du Sheldomar, les Chevaliers de Luna du royaume de Célène et les Chevaliers du saint Pavois de la Pavoisie. Le formidable réseau d'espions de la Fratrie écarlate pourrait aussi être considéré comme faisant partie de cette catégorie. Certaines de ces entités sont présentées dans d'autres sections ou au chapitre 6.
- Toutes les entités politiques des Ténèbres soutærrainnes qui, mal connues, n'en constituent pas moins un danger extrême pour les explorateurs et les civilisations de la surface. Cette catégorie comprends des lieux comme la tristement célèbre Cave des drows (une caverne située sous les Fournaises de l'enfer et censée renfermer la ville drow de Erelhei-Cinlu) et différentes cités souterraines peuplées de flagelleurs mentaux, de kuo-toas, de rats-garous, de troglodytes, de derros, de duergars, d'aboleths, de goules, d'humains albinos, de batrasogs, etc.
- Toutes les entités politiques sous-marines qui semblent être dominées par des tribus de barbares et de nomades inhumains (par exemple, les hommes-poissons, les elfes aquatiques, les locathahs, les tritons, les ixitxachitls et les merrhows). Parmi ce groupe, un domaine que l'on soupçonne depuis longtemps d'être aux mains des sahuagins mérite une attention particulière. Situé tout près de l'île la plus septentrionale des Barons des mers, on croit qu'il serait lié de quelque manière aux célèbres et lugubres légendes ærdiennes de l'Île qui sombre, dans la même région.

TABLE 3 : ABRÉVIATIONS PROPRES AUX PERSONNAGES

Alignement
C = chaotique
M = mauvais
B = bon
L = loyal
N = neutre
Classes
Nob = noble
Asn = assassin
Barb = barbare
Prê = prêtre*
Dru = druide
Gue = guerrier
Moi = moine
Pal = paladin*
Rôd = rôdeur
Rou = roublard
Ens = ensorceleur
Mag = magicien

* Le dieu que sert le personnage est aussi précisé.

LES ROYAUMES DE FLANNESSE

Le nom figurant en tête de chaque description de l'atlas est le nom commun le plus couramment utilisé par les habitants de la Flannesse au regard de cette région politique.

Nom officiel : nom officiel de la région politique, tel que déterminé par celle-ci. Il peut varier considérablement de celui que le reste du monde lui donne.

Dirigeant : chef actuel de l'État, en ce début d'année 591 AC, suivi de tous les titres honorifiques adéquats (d'autres ont été omis pour des besoins de concision). Certaines caractéristiques de jeu figurent entre parenthèses, dénotant l'alignement, le sexe, la race, les classes et les niveaux. Par exemple, (CB, F, elfe, Gue4/Mag2) désigne une elfe chaotique bonne, multiclassée guerrière niveau 4 et magicienne niveau 2.

Gouvernement : brève description de la structure et du fonctionnement du gouvernement en place, accompagnée de quelques notes sur les familles nobles ou royales et leurs pouvoirs (le cas échéant).

Un domaine qui s'attribue le titre de " royaume " ne le fait pas à la légère car cela constitue un défi à l'autorité de tous les États alentour, et en particulier à celle des États les plus importants qui ont pu jadis revendiquer ce territoire comme leur. Les régions reculées ont moins de problème à ce niveau.

La Kéolande, dans la vallée du Sheldomar, élimina tous ses rivaux il y a bien longtemps et n'a jamais été sérieusement défiée par la suite. Les barbares suellois de la péninsule Thilonienne peuvent bien adopter tous les titres qui leur plaisent car personne ne s'intéresse à leur région glaciale et lointaine.

Dans le passé, la Furyondie et le Nyrond ont quant à eux maintes fois défié l'autorité du Grand royaume sur leurs terres. Ces États souhaitaient éradiquer tout symbole d'allégeance et acquérir leur propre indépendance. C'est pourquoi ils se qualifièrent eux-mêmes de royaumes, s'attirant du même coup l'hostilité du vieil empire. La Solandie a plus ou moins fait la même chose récemment, coupant tous les liens qu'elle entretenait avec le Grand royaume et ses États successeurs. Certains domaines rebelles seraient prêts à retourner dans le giron de leur ancien royaume si on leur offrait un monarque satisfaisant ou si cela leur permettait d'éviter une guerre avec un voisin plus puissant. Ainsi, ils conservent souvent leur ancien titre (duché, principauté, comté, marche, etc.), même s'ils sont complètement indépendants.

Dans une théocratie, ce sont les prêtres d'une divinité particulière ou d'un panthéon spécifique qui sont au pouvoir. Les dieux sont décrits dans le *Manuel des Joueurs* et dans le présent document.

Capitale : nom de la cité ou de la ville où siège le gouvernement central de l'État.

Villes principales : liste alphabétique des cités et villes les plus importantes. D'autres villes existent certainement dans les pays les plus vastes, mais elles ne sont pas aussi importantes ou peuplées que celles présentées dans la liste.

Chaque ville est évaluée en fonction de sa population et de sa richesse, en accord avec le système présenté au chapitre 4 du *Guide du Maître* et repris dans la table ci-dessous. Il suffit de noter la population d'une zone urbaine et de la comparer aux informations de la table suivante.

Table 4 : Détails des villes et cités

Type de communauté	*Population*	*Limite financière**
Village	401–900	200 po
Bourg (petite ville)	901–2 000	1 000 po
Ville importante	2 000–5 000	5 000 po
Grande ville	5 001–12 000	15 000 po
Cité	12 0001–25 000	40 000 po
Métropole	25 001+	100 000 po

* Dénote l'objet le plus cher qui puisse être acheté normalement dans la communauté (cf. *Population et richesse de la communauté* au chapitre 4 du *Guide du Maître*).

Provinces : principales subdivisions politiques de la nation. Elles peuvent être présentées plus en détail ailleurs.

Ressources : liste des ressources naturelles ou des produits manufacturés en quantité suffisante pour en permettre l'exportation. Chaque région politique est censée produire suffisamment pour subvenir à ses besoins de base, à moins que n'apparaisse une mention contraire à cet effet. En règle générale, un pays ne peut importer plus qu'il n'exporte ; cela revient en quelque sorte à dire que le niveau d'exportation d'une nation détermine son pouvoir d'achat de biens et services étrangers. Dans de rares cas, des ressources qui ne sont pas exportées sont tout de même mentionnées si leur consommation intérieure est importante.

Le terme " denrées alimentaires " englobe différentes choses comme le bétail, le gibier, le poisson, les céréales, le pain, le fromage, les fruits, les légumes et les boissons alcoolisées. Certains aliments font parfois l'objet d'une mention spécifique s'ils occupent une large part des échanges commerciaux. Les gemmes sont divisées en quatre catégories : I (valeur de base de 10 po), II (valeur de base de 50 po), III (valeur de base de 100–500 po) et IV (valeur de base de 1 000 po, pierres précieuses).

Monnaie : le système monétaire actuel (1 pp = 10 po = 20 pe = 100 pa = 1 000 pc) fut établi il y a plusieurs siècles par le Grand royaume, au moment de sa fondation. Il était lui-même basé sur un système similaire développé par le royaume d'Ærdie. Au fur et à mesure que le Grand royaume s'étendit à travers la Flannesse, des monnaies similaires furent adoptées par les autres peuples afin de faciliter le commerce avec ce vaste empire. Cela fut d'autant plus vrai après que l'on eut eu couramment recours à la magie pour évaluer le degré de pureté et le poids des pièces de monnaie. C'est ainsi qu'en 331 AC, après bien des débats, la Kéolande changea son propre système monétaire pour s'accorder à celui du Grand royaume. Même de lointains royaumes comme ceux des Barbares du givre, des glaces et des neiges en vinrent à des systèmes comparables. Si un pays frappe sa propre monnaie, le nom officiel de chaque pièce est donné, avec sa dénomination : pp (pièce de platine), po (pièce d'or), pe (pièce d'électrum), pa (pièce d'argent), pc (pièce de cuivre). D'autres formes de devises apparaissent également dans cette rubrique si elles jouent un rôle important dans le pays.

Population : répartition de la population de chacune des races en termes de pourcentage par rapport à la population totale de l'État. La catégorie " autres " indique que divers individus issus de différentes races complètent le tableau d'ensemble de la population. Les données démographiques sont celles rapportées pour le milieu des années 590 AC ; il s'agit bien sûr d'estimations. Les statistiques démographiques de la Flannesse précédemment publiées étaient très souvent trop basses, à cause notamment de techniques de recensement inadéquates et de falsifications pures et simples des résultats.

Les notes figurant entre parenthèse apportent des précisions sur la composition ethnique de certains groupes lorsque de telles informations sont disponibles. Les races humaines sont représentées par les lettres suivantes : B = Bakluni, F = Flanna, O = Œridien, R = Rhénien, Z = Olman. Si cette lettre est en minuscule, cela signifie que ladite race est minoritaire au sein de la nation. Inversement, une lettre majuscule dénote un groupe majoritaire. Toutes les données démographiques des gnomes s'attachent aux gnomes des roches. À moins que le contraire ne soit spécifié, les elfes sont des hauts-elfes ou des elfes sylvestres, les nains sont des nains des collines et les halfelins sont issus de l'espèce des pieds-légers. Les orques, les gobelins, les gnolls, les géants et leurs semblables sont rarement inclus dans les données démographiques, même s'ils s'avèrent parfois très nombreux.

Langages : liste des langues en usage au sein de chacune des populations, ordonnée de manière décroissante en fonction du nombre de locuteurs. Chaque langue mentionnée est parlée et comprise (si ce n'est lue et écrite) par au moins 5 % de la population du pays, ou par au moins dix milles personnes. D'autres langages figurent dans cette rubrique si une population spécifique est présente (par exemple, une minorité naine parlera probablement le nain). Les humains parlent souvent plusieurs langages inhumains en plus des leurs.

Alignements : alignements les plus courants au sein de la population de la nation. L'alignement marqué d'un astérisque est celui qui correspond à la plupart des forces de l'ordre de l'État et à son gouvernement. Un L signifie que l'on peut s'attendre à une application stricte et prévisible de la loi, exactement comme elle est écrite. Un C indique que les lois sont appliquées de façon inégale ou imprévisible, peut-être parce qu'elles ne sont pas écrites du tout, sont trop complexes ou interprétées de plusieurs façons. Un B signifie que les lois assurent le respect des droits de la majorité et favorisent le bien commun ; la torture n'a pas sa place et la justice s'applique à tous sans discrimination. Un M indique que les lois ne profitent qu'à une minorité (certains dirigeants, religions, groupes ethniques ou races) et laissent peu de droits aux autres citoyens. Finalement, un N signale un certain équilibre entre ces extrêmes.



Le roi suprême Xavenère d'Ahlissa

Religions : liste des principaux dieux vénérés au sein de l'État. Un astérisque indique une divinité privilégiée par la nation. La plupart des gens vénèrent plus d'une divinité chaque jour, souvent plus d'une douzaine dans l'année, mais chaque individu n'a généralement qu'une seule divinité tutélaire.

" Dieux œridiens de l'agriculture " dénote un ensemble de cinq dieux généralement vénérés en un unique collectif : Atroa (printemps), Sotilion (été), Wenta (automne), Telchur (hiver) et Velnius (climat). Béreï et Béorie sont les principaux dieux flannas de l'agriculture (souvent avec Obad-Haï) et Phyton est leur pendant sulois.

" Panthéon nain " fait référence au panthéon des dieux nains mené par Moradin.

" Panthéon elfe " est synonyme de Seldarine, le panthéon des dieux elfiques conduit par Corellon Larethian.

" Panthéon gnome " fait référence au panthéon des dieux gnomes mené par Garl Brilledor.

" Panthéon halfelin " fait référence au panthéon des dieux halfelins mené par Yondalla.

" Panthéon orque " fait référence aux dieux orques dirigés par Gruumsh.

Le panthéon olman est composé de tout un assortiment de divinités étranges dont le comportement et la nature semblent étrangers à la civilisation flannique. Ces dieux sont bien mal connus et ne sont pas détaillés dans ce document.

Le véritable culte du panthéon (vénérer tous les dieux d'une race ou d'un groupe ethnique) est rare parmi les humains.

La plupart des gens sont pragmatiques et vénèrent seulement les dieux qui leur paraissent importants dans la vie quotidienne, quelle que soit l'origine de ceux-ci. Même les humanoïdes inhumains, qui adoptent davantage le culte de panthéons que les humains, peuvent très bien faire une offrande à des dieux d'origine humaine si ces derniers sont susceptibles de leur apporter certains bénéfices. Ehlonna, Ulaa, Fortubo, Jascar et Bleredd constituent des exemples probants de dieux humains qui font l'objet d'un culte important chez les elfes et les nains. Hextor, Érythnul, Nérull, Syrul et Beltar sont souvent adorés par les orques et les gobelinoïdes qui vénèrent également les dieux propres à leur race.

Alliés : énumération des États et des organisations qui offrent le plus souvent leur soutien à la nation en question. Certaines de ces alliances sont fragiles ou complexes. En outre, elles peuvent être sujettes aux variations d'humeur politique ou nationale ou simplement avoir été conclues par la force.

Ennemis : énumération des États et des organisations qui tentent d'entraîner la chute du gouvernement national actuel, de manière ouverte (raids ou guerre) ou subversive (assassinats, sabotage, etc.). Il peut s'agir également d'États envers lesquels règne une grande méfiance et qui sont probablement la cible de sanctions de toutes sortes.

Tour d'horizon : vue d'ensemble géographique de l'État, accompagnée de détails supplémentaires sur le climat, la faune et la flore, les principales routes (transports et communications) et d'un bref aperçu de la situation militaire actuelle du pays.

Histoire : brève description des origines de la nation et des événements majeurs ayant marqué son passé, avec une attention particulière accordée aux dernières années (depuis 570 AC).

Conflits et intrigues : brève énumération des problèmes actuels, connus ou secrets, pouvant servir pour le maître du donjon de point de départ ou de toile de fond d'une campagne.

Ahlissa

Nom officiel : Royaume-Uni d'Ahlissa

Dirigeant : Sa Transcendante Majesté Impériale, Roi Suprême Xavenère I[er], Grand Prince de Caloron, Tête Couronnée de la maison Darmen (NM, M, humain, Rou15)

Gouvernement : empire féodal avec passation héréditaire des pouvoirs ; chaque principauté est plus ou moins gouvernée par un monarque dont le pouvoir est limité par des accords écrits passés avec des nobles de marque

Capitale : Caloron

Villes principales : Carnifand (pop. 4 800), Caloron (pop. 24 000), Hautes-Aigues (pop. 12 200), Jalpa (pop. 22 900), Mare-aux-Fées (pop. 12 700), Nærie (pop. 6 300), Nulbish (pop. 17 100), Orred (pop. 5 800), Pardue (pop. 4 100), Prympe (pop. 17 400), Ralsande (pop. 2 500), Rel Deven (pop. 29 400), Sarndt (pop. 2 300), Torrich (pop. 27 500), Zelradon (pop. 12 900)

Provinces : huit principautés, une grande principauté, différentes marches et de nombreux fiefs de nobles (comtés, duchés et baronnies)

Ressources : denrées alimentaires, bétail, textile, argent, cuivre, or, produits du fer, bois d'œuvre, herbes, ale de qualité, connaissances magiques et historiques

Monnaie : [inspirée d'Ærdie] rossignol (pp), couronne (po), noble (pe), denier (pa) commun (pc)

Population : 3 836 100 – humains 79 % (OSf), halfelins 9 %, elfes 5 % (sylvestres 90 %), nains 2 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %, orques 1 %

Langages : commun, vieil œridien, orque, halfelin, elfique

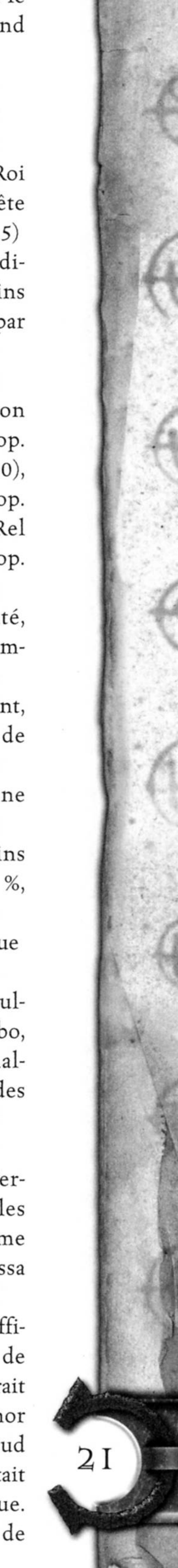
Alignements : N, NM, LM*, LN, CM, CN, LB

Religions : Zilkus*, Hextor, dieux œridiens de l'agriculture, Xerbo, Fharlanghn, Olidammara, Kord, Norébo, Ralishaz, Procan, Kurell, panthéon orque, panthéon halfelin, Boccob, Wy-Djaz, Delleb, Syrul, dieux gobelinoïdes divers, Rudd, panthéon elfe

Alliés : aucun

Ennemis : Fratrie écarlate, Royaume du Nord, Iuz. Personne ne fait confiance à l'Ahlissa, encore moins les régions autrefois incluses dans le défunt Grand royaume ou adjacentes à celui-ci. Les Rhéniens détestent l'Ahlissa et ne s'y rendent jamais.

Tour d'horizon : le Royaume-Uni d'Ahlissa est le titre officiel de ce qui reste des terres centrales et méridionales de l'ancien Grand royaume. À son apogée, cet empire couvrait la quasi-totalité de la Flannesse, depuis la côte du Solnor jusqu'à la trouée de la Faux et depuis la mer d'Azur au sud jusqu'à la mer Gelée au nord. Son empreinte culturelle était visible dans tous les royaumes qu'il englobait à l'époque. Aujourd'hui, le Grand royaume n'est plus que l'ombre de



lui-même, ravagé qu'il fut par les guerres d'indépendance et des siècles de conflits. Il est maintenant couramment appelé le nouveau royaume d'Ahlissa ou tout simplement l'Ahlissa, un nom emprunté à l'ancien domaine flanna que les Ærdiens combattirent pendant leurs migrations avant de s'emparer de ces fécondes terres méridionales.

La majeure partie du territoire d'Ahlissa se trouve entre l'ancienne Province du Sud du Grand royaume et la forêt de Grand-Bois. Une portion du royaume s'étend également aussi loin vers le nord que Hautes-Aigues, près de l'Adri. Les terres sont densément peuplées et la majeure partie de la population s'agglutine autour d'une série de grandes villes situées en bordures des fleuves et des rivières. Les habitants sont, pour la plus grande part, des humains de descendance mixte (œridienne et suelloise). On y rencontre quelques orques et des gobelinoïdes, mais les elfes, les gnomes et les halfelins sont plutôt rares, sauf dans les forêts et les collines. Il fut une époque où ces provinces étaient les plus riches de tout le Grand royaume mais des années de guerre ont mis l'économie en lambeaux. Les dernières cinq années ont été entièrement consacrées à la reconstruction des infrastructures.

Le cœur de ces terres est la vaste plaine tempérée formée par le système fluvial de la Flannie, la Thelly et la Mikar. Pendant des siècles, elle a nourri le Grand royaume et ses prédécesseurs. La plupart des prédateurs indigènes ont depuis longtemps été éliminés par les Ærdis, mais certains ont survécu dans les plaines sauvages situées loin des vallées fluviales. C'est également dans ces dernières que l'on retrouve la majorité des terres cultivées de l'Ahlissa. Les cours d'eau du royaume emportent les produits du terroir vers les grandes villes et les cités où se trouvent les marchés. Les produits manufacturés y sont fabriqués et la plupart des services regroupés. L'Adri et le Grand-Bois sont tout ce qui reste de la vaste forêt feuillue qui, selon les légendes, recouvrait les deux rives de la Flannie. À l'époque, les Ærdis entreprirent de faire reculer la forêt (et continuent de le faire aujourd'hui) en coupant intensivement le bois, faisant ainsi place aux terres agricoles et aux pâturages. L'Adri est plus particulièrement menacée. Les terres centrales de l'Ahlissa produisaient autrefois de grandes quantités de grain pour nourrir la population croissante du Grand royaume, mais elles sont aujourd'hui en friche pour la plupart, en raison de leur proximité avec le Royaume du Nord. La majeure partie de la grande faune de l'Ahlissa est constituée d'herbivores comme les aurochs (bovins sauvages), les cerfs et les chevaux.

Tout ce domaine est maintenant gouverné depuis la nouvelle capitale, Caloron, où le roi suprême Xavenère de la maison Darmen a établi sa cour royale. L'utilisation du terme Trône de malachite, qui désignait autrefois la charge du roi suprême, est maintenant considérée comme vulgaire. La maison Darmen, le clergé de Zilkus et la Guilde royale des marchands représentent maintenant les principales puissances du royaume et leur pouvoir s'exerce grâce au contrôle du commerce et de l'administration des cités. Le mandat que ces factions ont donné au roi suprême Xavenère est très clair : restaurer la puissance économique et politique de l'Ærdie au sein de la Flannesse et éviter à tout prix de nouveaux conflits armés. Il convient de noter qu'un vaste marché noir de remèdes, d'armes, de vêtements, de bétail et de nourriture menace l'économie légale. En restaurant la hiérarchie impériale, Xavenère a pu rassembler les différentes provinces sous sa bannière. Sa récente restructuration du système de noblesse, autrefois riche en princes aux pouvoirs limités, a créé des tensions entres les diverses maisons de la noblesse. Ces tensions s'expriment plus particulièrement en ce qui concerne le contrôle des terres, des taxes et du trafic commercial à l'intérieur comme à l'extérieur du pays. Malgré tout, la majorité des seigneurs de l'Ahlissa approuve le nouvel ordre des choses car celui-ci a contribué à réduire le niveau de chaos ambiant et à restaurer une ligne directrice, un sens au royaume.

Les principales divisions politiques du Royaume-Uni d'Ahlissa sont présentées dans les lignes suivantes, avec leur capitale et leur dirigeant (de même que la maison noble associée à celui-ci).

Marche de La Ferté-Amoneste
Rel Deven
Marquis Karn Serrand (LB, M, humain, Prê13 de Rao), maison Crandaine

Marche de la forêt d'Adri
Hautes-Aigues
Prince Molil (LN, M, humain, Gue9), maison Nælax

Marche de la forêt de Grand-Bois
Torrich
Princesse Bersheba (CM, F, humain, Rou9), maison Darmen

Marche de la Médégie
Nulbish (qui sera remplacée par Pontylvère lorsque celle-ci aura été libérée des morts-vivants et reconstruite)
Prince Gartrel (LM, M, humain, Gue10), maison Darmen

Marche de Rauxès
Carnifand (qui sera remplacée par Orred lorsque la marche aura été subdivisée en provinces plus petites)
Baron Oswalden (NB, M, humain, Mag15), maison Crandaine (responsable administratif jusqu'à ce que le devenir de la marche soit déterminé avec plus de précisions)

Principauté capitale de Caloron
Caloron (capitale impériale)
Roi suprême Xavenère Ier (NM, M, humain, Rou15), maison Darmen

Principauté d'Ahlissa
Zelradon
Prince Reydrich (NM, M, humain, Mag20), maison Nælax

Principauté de Hautes-Aigues
Hautes-Aigues
Princesse Karasine (NM, F, humain, Mag10), maison Garasteth

Principauté de Jalpa
Jalpa
Prince Farland (LM, M, humain, Gue12), maison Darmen

Principauté de Nærie
Nærie
Prince Barzhaan (LN, M, humain, Gue13), maison Haxx

Principauté de Nulbish
Nulbish
Prince Harnnad (NM, M, humain, Gue11), maison Darmen
Principauté de Rel Deven
Rel Deven
Prince Carwend (N, M, humain, Mag14), maison Crandaine
Principauté de Torrich
Torrich
Prince Dilweg (LM, M, humain, Gue16), maison Darmen

Histoire : l'histoire du Royaume-Uni d'Ahlissa est essentiellement celle du Grand royaume. Cette épopée remonte à plus de douze siècles. À l'époque, des tribus œridiennes parcouraient les vastes plaines centrales de l'Œrik au-delà de la Flannesse, dans l'Occident lointain. Elles furent chassées vers l'est par une série de conflits importants qui aboutirent aux tristement célèbres Cataclysmes jumeaux de la préhistoire. Sur le plan culturel, ces nomades n'étaient pas très différents de leurs voisins les Flannas. Comme eux, ils étaient superstitieux, rustres, fiers et relativement primitifs comparés aux grands empires des Suellois et des Baklunis. L'Ærdi (dont le nom signifie peuple du ciel dans le vieux dialecte) était probablement la plus puissante, la plus orgueilleuse et la plus guerrière des tribus. Leurs clans vénéraient la Tærre et le ciel et lisaient des augures et des présages dans les cieux.

Lorsque le conflit entre les empires baklunis et sulois menaça d'embraser tout l'Œrik central, il fut reconnu que le destin de l'Ærdi et celui des autres Œridiens se trouvait loin en orient. Ainsi, il y a 1 235 ans débutèrent les Grandes migrations, desquelles s'inspire le calendrier œridien toujours en vigueur aujourd'hui. Les tribus pénétrèrent en Flannesse par la trouée de la Faux, où elles rencontrèrent les Flannas pour la première fois. Au fil du temps, les Ærdis atteignirent les rives d'un grand océan, mettant un terme à leur long périple.

Ils nommèrent cet océan le Solnor (ce qui signifie littéralement lieu de naissance du soleil) et fondèrent une série de petits États le long de ses rives. Il s'agissait plus précisément de vastes étendues de terres colonisées par des familles nobles précises, telles que les mystiques Garasteth, les nobles Crandaine, les mercantiles Darmen, les Rax calculateurs ou les Nælax aux fortes traditions militaires. Ces petites principautés n'étaient guère capables d'accomplir de grandes œuvres sous ce type de régime confédéré et elles ne pouvaient pas se mesurer individuellement aux Ur-Flannas ou aux Suellois. Très rapidement, elles se regroupèrent sous une seule bannière et c'est ainsi qu'en 428 CO (–216 AC), le seigneur Mikar, héritier de la maison Garasteth, devint le premier grand prince (l'équivalent d'un roi). Il gouvernait une terre alors appelée le royaume d'Ærdie (“ Ær ” signifie ciel en vieil œridien).

Les Ærdis établirent leur capitale à Rel Astra et consacrèrent les quelques décennies suivantes à conquérir leurs voisins flannas et chasser les Suellois vers le sud. Grâce à la collaboration des différentes tribus ærdiennes qui s'établissaient dans le bassin de la Flannie, leur expansion fut rapide. Dans un premier temps, ils s'emparèrent du chancelant royaume flanna d'Ahlissa au sud-ouest, puis s'élancèrent vers le nord pour faire face aux autres tribus œridiennes qui s'étaient installées derrière eux. C'est ainsi que durant le règne du grand prince Almor II, l'Ærdi raxien défit ses rivaux nyrondais à la bataille des Quinze Jours (535 CO ou –109 AC). L'Ærdie doubla quasiment la superficie de son territoire et fut par la suite connue sous le nom de Grand royaume, en véritable empire qu'il était devenu.

Ce fut la prudence de la maison Crandaine qui solidifia la structure politique du royaume au cours du siècle suivant. Le Grand royaume devint une force majeure de l'ordre et du Bien dans la Flannesse. En l'an 645 CO (1 AC), le grand prince Nasran décréta la paix universelle dans tout l'empire et prit le titre de roi suprême. Nasran était, selon tous les dires, un souverain juste et consciencieux, et peu de gens lui tinrent rigueur de son nouveau titre. Cependant, il devint rapidement clair aux yeux de tous les nobles d'Ærdi que les pouvoirs du Grand royaume étaient concentrés entre les mains des dirigeants de Rauxès et qu'ils en accumulaient les richesses. Les besoins et intrigues des Maisons célestes ne tarderaient pas à être subordonnés à la politique du Trône de malachite.

Nasran fonda l'épiscopat de Médégie et l'offrit au culte de Pholtus. Puis, le Grand royaume devenant trop vaste pour être convenablement contrôlé depuis Rauxès seulement, le roi suprême nomma des vice-rois pour gouverner les principales provinces. Ces vice-rois disposaient d'une autonomie quasi totale au sein de leur domaine, ce qui devait leur permettre de faire face efficacement aux problèmes locaux. En outre, ils ne répondaient de leurs actes qu'au Trône de malachite. En 100 AC, il existait quatre de ces vice-rois. Celui de Zelradon administrait la Province du Sud (confiée à la maison Crandaine) et son homologue d'Estebelle contrôlait la Province du Nord (remise à la maison Nælax). Les frontières de l'empire avaient alors atteint la trouée de la Faux et les terres montagneuses du Quag. En 100 AC, Manshène, premier roi suprême raxien, divisa ces contrées en deux provinces de part et d'autre du Nyr Dyv. À l'est, la vice-royauté du Nyrond, qui devait par la suite inclure l'Urnst, était gouvernée depuis Rel Mord par une branche cadette de la maison Rax. À l'ouest, le chef de la vice-royauté du Ferrond résidait dans la ville de Dyves, administrant un territoire qui englobait alors les Étendues nordiques (la Pérennelande d'aujourd'hui et les terres situées au nord et au nord-est de la forêt de Vesve).

Le Grand royaume atteint son apogée au cours du siècle suivant sous la gouverne de la maison Rax, avec des souverains tels que ceux des lignées Erhart et Toran. Cependant, avec la mort du roi suprême Jiranen au printemps 213 AC, suite à un long règne, la succession du trône devint affaire d'intrigues et de complots. Son fils Malev, plutôt stupide, ne s'intéressait pas à cette charge et mit le titre aux enchères entre ses proches parents. Il se fichait bien de savoir qui monterait sur le trône et était prêt à le céder au plus offrant. Cela causa donc une certaine surprise lorsque son cousin Zelcor s'acquitta du prix demandé.

Durant le couronnement de Zelcor à Rauxès, un peu plus tard dans l'année, un signe de mauvais augure apparut dans le ciel au-dessus de la capitale : une éclipse complète du soleil à midi. Les Astrologues royaux décrétèrent que c'était là un important présage qui confirmait la venue de l'Âge de la grande tristesse, tel que prophétisé par Selvor le Jeune une quinzaine d'années auparavant. Le roi suprême Zelcor abolit promptement l'ordre des astrologues pour avoir tenté de faire renaître une certaine hystérie et bannit ses membres à Rel Astra. Ainsi débuta l'inexorable déclin des souverains de la maison Rax. Ils devinrent progressivement plus négligents, décadents ou stupides. Les provinces commencèrent à se séparer de l'empire comme les feuilles d'un arbre à l'automne, en commençant par le Ferrond en 254 AC. Plusieurs Ærdis bons et nobles se retrouvèrent expatriés du fait de ces sécessions, abandonnant le cœur du royaume aux opportunistes. En 356 AC, le roi suprême Portillan ne put même pas empêcher son propre cousin, le vice-roi du Nyrond dans Rel Mord, de rompre avec le Trône de malachite et de déclarer son indépendance.

Après le retrait du Nyrond du Grand royaume, la descente aux enfers se précipita. Des bouffons et autres incompétents montèrent sur le Trône de malachite et leur mauvaise administration opposa les Maisons célestes les unes aux autres. Cette période de dégénérescence culmina avec la guerre des Couronnes, au cours de laquelle le dernier hériter raxien, Nalif, mourut en 437 AC des mains d'un assassin de la maison Nælax. L'herzog (grand prince) de la Province du Nord, Ivid Ier, revendiqua le trône. L'herzog de la Province du Sud, Galssonan de la maison Crandaine, rompit avec Rauxès et se joignit à la rébellion générale des terres plus au sud. Des années de guerre civile s'ensuivirent et seule l'intercession impartiale des maisons Garasteth et Darmen permit d'en arriver à un ultime compromis.

Le tyrannique Ivid Ier obtint donc le Trône de malachite en échange d'une plus grande autonomie des provinces et notamment de la Médégie, de Rel Astra et de l'Almor. L'herzog récalcitrant de la Province du Sud fut démis de ses fonctions et remplacé par un prince de la maison Nælax. Ce dernier commença immédiatement à mater les rebelles du sud. En 446 AC, il accorda une audience aux représentants de Citadelle, venus à Zelradon lui confier leurs griefs. L'offre se révéla être un piège et les représentants furent emprisonnés, torturés puis exécutés pour le plaisir du roi suprême Ivid. Tout le sud se souleva de nouveau en une violente révolte et, un an plus tard, la Ligue de fer voyait le jour, s'alliant avec le Nyrond.

La lignée des Ivid, qui produisit quatre autres rois suprêmes, régna sur le Grand royaume pendant près d'un siècle et demi. Chacun d'eux assista à la lente désintégration du royaume, mais fit tout de même preuve d'une poigne de fer et d'une ignoble jubilation. Le Trône de malachite en vint à être connu sous l'appellation du Trône aux fiélons et l'on crut dès lors (avec raison) que les Ivid complotaient avec des Extérieurs malfaisants. Le culte d'Hextor devint prédominant dans le royaume et il revendiqua l'épiscopat de Médégie, l'arrachant des mains des zilkans qui l'avaient eux-mêmes enlevé aux pholtiens presque deux siècles auparavant.

Le Grand royaume connu une brève et violente résurgence sous le règne d'Ivid V, qui monta sur le Trône de malachite en 556 AC. Malgré sa démence chronique, Ivid V parvint à défendre son royaume contre les forces de la Ligue dorée (579–580 AC) et les troubles civils consécutifs à la peste de la Mort rouge de 581 AC. Après des années de manœuvres politiques et de complots, Ivid réussit même à rassembler les provinces les plus lointaines dans un sursaut nationaliste visant à rétablir l'ancienne gloire de l'empire des Ærdis. En 583 AC, Ivid lança une attaque sur les États du Nyrond, de l'Almor et de la Ligue dorée, mais le conflit ne servit qu'à apporter ruine et destruction au cœur du royaume et mort à des dizaines de milliers de citoyens. Ivid se fit de terribles ennemis parmi les siens. La Province du Nord, se retirant de la Grande guerre, fit sécession en 584 AC et l'empire se désintégra en quelques semaines.

La fin vint rapidement en 586 AC. Des prétendants rivaux au trône, y compris peut-être le diabolique duc Szeffrin d'Almor, attaquèrent la capitale à la suite de l'annonce selon laquelle Ivid V était mort ou en fuite. Rauxès se retrouva au cœur d'un vaste conflit magique qui ne laissa de la ville que des ruines et inonda la région d'une force magique corrompue aux effets très aléatoires. Le sort final d'Ivid V, des rivaux au trône et des citoyens de Rauxès demeure encore inconnu. Privées d'autorité centrale, les provinces de l'Ærdie prirent leur destinée en main.

Dans le nord, l'herzog Grenell, cousin d'Ivid, fonda le Grand royaume d'Ærdie septentrionale et se couronna lui-même roi suprême, un titre qui n'est pas utilisé en dehors de son domaine. Il a depuis concentré tous ses efforts sur la défense et la reconstruction de son royaume. En 587 AC, la majeure partie du reste du Grand royaume se reforma dans le sud sous la bannière de la maison Darmen et se fit appeler Royaume-Uni d'Ahlissa. À la tête de cette entreprise se trouvait l'héritier des Darmen, un puissant prince de Caloron nommé Xavenère, qui rassembla les provinces encore existantes en une nouvelle nation où sa maison devait prédominer. En quatre ans, l'Ahlissa s'étendit au point de partager une frontière avec le Royaume du Nord. Aujourd'hui, ces deux nations luttent pour le contrôle des terres de l'Ærdie centrale et le futur du peuple ærdien.

En 590 AC, le roi suprême Xavenère, en collaboration avec les prêtres de Zilkus, donna des instructions à ses sujets afin d'établir un nouveau parcours pour la Marche du vent. Cette route commerciale était parcourue chaque année depuis La Ferté-Amoneste jusqu'à Estebelle, en passant par Nulbish et Pontylvère. La Marche du vent perdura même pendant le règne de démence meurtrière des Ivid de la maison Nælax, mais les derniers stades de la Grande guerre et l'effondrement du Grand royaume mirent fin à cette tradition, car les routes s'avérèrent trop peu sûres pour les marchands qui y participaient.

L'actuel roi suprême vise, avec cette nouvelle Marche du vent de l'Ahlissa, à renforcer le commerce au sein de son empire de même que les infrastructures (routes, ponts,

service postal, trafic fluvial), les liens politiques, l'armée ahlissane et l'assiette d'imposition. L'armée, y compris les différentes unités des principautés, a reçu l'ordre de protéger la nouvelle Marche du vent des bandits, des orques renégats, des soldats rebelles, des nobles de moindre importance mécontents de leur sort, des agressions extérieures, de la Fratrie écarlate, etc. La Marche du vent n'a pas pour objectif d'améliorer le commerce extérieur mais plutôt d'assurer la cohésion de l'empire.

Le lancement de la nouvelle Marche du vent devrait avoir lieu au mois de froidure 591 AC, à la fois dans Rel Deven et La Mare-aux-Fées, les marchands des deux cités se déplaçant vers Caloron pour Regain, puis vers Nulbish, Pardue, Sarndt, Torrich, Jalpa, Carnifand (à Brassine) et Orred. Ensuite, les marchands quitteront Orred pour retourner chez eux en deux groupes, le premier en descendant par voie fluviale et le second par voie terrestre. Les marchands de Nærie et de la côte de Relmor doivent se rendre à l'une ou l'autre des cités de départ pour se joindre à la grande caravane, à moins qu'ils ne la rejoignent sur son parcours. La plus grande partie du trajet se fait le long d'anciennes routes magiques construites par les Ærdis, appelées les *diraweins*, qui sont encore fonctionnelles aujourd'hui. Le simple fait de vouloir nettoyer les *diraweins* de tous les bandits constitue un projet fort ambitieux.

Conflits et intrigues : chacune des frontières de l'Ahlissa fait l'objet de querelles potentiellement explosives. D'anciens soldats orques, des unités militaires rebelles, des bandes de voleurs et des maisons de nobles hostiles au régime en place constituent la source de troubles internes et d'actes de banditisme. Les espions de la Fratrie écarlate souhaitent infiltrer et contrôler les gouvernements régionaux et les maisons de nobles. Une société secrète appelée Les Ténèbres de minuit assassine les étrangers en Ahlissa, qu'elle perçoit comme " s'immisçant dans la noble culture d'Ærdie ".

Aïdye (cf. Ahlissa)

Almor (cf. Nyrond)

Arbonne

Nom officiel : théocratie d'Arbonne
Dirigeant : Sa Révérencieuse Miséricorde, le Théocrate Ogon Tillit, Prélat Suprême de l'Arbonne (LN, M, humain, Prê16 de Pholtus)
Gouvernement : théocratie administrée au nom du dieu Pholtus ; les prêtres détiennent tous les postes du gouvernement
Capitale : Havreneige
Villes principales : Bruyères-sous-le-Vent (pop. 24 500), Busebourg (pop. 12 400), Eltison (pop. 15 400), Fort-Dignité (pop. 16 700), Havreneige (pop. 39 900), Landrigarde (pop. 7 800), Ogbourg (pop. 17 400), Stradsett (pop. 10 900), Val-Serres (pop. 13 700)
Provinces : vingt-sept districts urbains et sous-diocèses répartis inégalement entre neuf archidiocèses
Ressources : denrées alimentaires, cuivre, gemmes (IV)
Monnaie : lumière vive (pp), gloire dorée (po), soleil d'argent (pe), lune d'argent (pa), fondement (pc)
Population : 395 000 – humains 96 % (FO), halfelins 2 %, elfes 1 %, autres 1 %
Langages : commun, flanna
Alignements : LN*, LB, LM
Religions : Pholtus*, toutes les autres religions sont réprimées (toutefois, nombre de fermiers font des offrandes secrètes à Béorie, Phyton et aux dieux œridiens de l'agriculture)
Alliés : plusieurs églises pholtanes à travers la Flannesse, certains nobles tainois s'étant convertis à Pholtus et cherchant à faire de la Taine un État vassal de l'Arbonne
Ennemis : Iuz, Roquefief, tous les orques, gobelinoïdes et géants ; tous les autres États et peuples de la Flannesse sont considérés comme des païens ou des hérétiques et sont donc par défaut des ennemis mineurs de l'Arbonne ; les magiciens sont suspects par défaut car ils vénèrent souvent d'autres dieux ; toutes les religions affichant un aspect criminel ou malfaisant sont particulièrement hostiles
Tour d'horizon : l'Arbonne est un royaume de moyenne dimension niché dans l'ombre des Hautes-Serres et bordé à l'ouest par le bois Luisant et la Gamboge. Ces forêts sont respectivement partagées avec le duché de Taine et le Nyrond, alors que les montagnes du levant forment une barrière infranchissable avec le Ratik et la Marche aux ossements sur la Côte du Solnor. L'Arbonne est gouvernée depuis Havreneige par une bureaucratie religieuse qui contrôle, entre autres, les aspects militaires, économiques, judiciaires et commerciaux de la vie de la nation. La hiérarchie cléricale gouverne le territoire au nom de Pholtus et on dit que le plus puissant d'entre eux, le théocrate, est choisi par leur dieu pour occuper le Trône du soleil jusqu'à la fin de ses jours. Il est élu parmi le corps dirigeant connu sous le nom de Conseil des neuf, qui se rassemble quatre fois par an à Havreneige pour prodiguer ses conseils au théocrate. L'intolérance des dirigeants de l'Arbonne est aujourd'hui légendaire et le pays est généralement perçu comme doté d'ambitions territoriales vis-à-vis de tous ses voisins. Il y a certainement du vrai dans cette vision des choses, mais il n'est pas possible de classer la société arbonnaise aussi simplement.

Les hivers de l'Arbonne sont rigoureux et ne pardonnent pas. Curieusement, cela semble refléter l'attitude des habitants de la théocratie. On dit qu'il existe seulement deux saisons dans l'Arbonne : un hiver insoutenable et un été à peine supportable, seul moment de l'année où l'agriculture est possible (difficilement). Une partie importante de la population élève donc des animaux domestiques. La nourriture est également importée d'autres nations.

L'Arbonne est composée de neuf grandes provinces englobant un nombre identique de cités qui servent de capitales régionales, chacune étant contrôlée par un prélat qui siège au Conseil des neuf. La population se divise à peu près également en deux groupes raciaux assez distincts, les Œridiens et les Flannas. Ces derniers sont de petite extraction selon la classe supérieure ærdienne et les mariages entre les deux groupes sont rares. Assez bizarrement, les



Flannas sont perçus par tous comme les plus avenants physiquement, mais ils demeurent attachés à des principes " païens " que méprisent les Œridiens vénérant Pholtus. Les Flannas évitent les grandes cités de l'Arbonne, où ils finissent souvent comme domestiques ou employés saisonniers, préférant la campagne et le travail dans leur ferme familiale. Quelques familles arbonnaises comptent des demi-elfes en leur sein, particulièrement dans le sud du pays.

La société arbonnaise est relativement fermée depuis les deux derniers siècles et cette stagnation est le plus souvent attribuée à sa structure sociale et aux préjugés insidieux de ses dirigeants. L'Arbonne vit sous un régime inquisitoire depuis que le Nyrond a envahi le pays, il y a plus de deux cents ans. Les clergés maléfiques et les cultes hostiles sont activement traqués et anéantis alors que toutes les autres religions sont réprimées. Les magiciens et autres " fricoteurs démoniaques " font l'objet d'une surveillance étroite et doivent prendre soin de ne pas trop attirer l'attention sur eux. Les templiers de l'Église militante œuvrent de concert avec les autorités militaires et religieuses et sont chargés de la conduite de l'inquisition. Les Grands légats sont investis d'une plus grande autorité encore et sont très craints en Arbonne, car ils ont le pouvoir de soumettre quiconque à la question.

Malgré ces côtés déplaisants, le Bien existe dans l'Arbonne. Les monastères situés près des bois au ponant et aux pieds des Hautes-Serres orientales abritent quelques-uns des philosophes les plus respectés de Flannesse et certaines des plus impressionnantes bibliothèques qui soient. La cité d'Ogbourg au sud-est est un centre commercial prodigieux et ses dirigeants font preuve d'une tolérance inhabituelle face aux étrangers. De nombreux dissidents s'y expriment plus librement qu'ailleurs dans le pays. Enfin, l'armée de l'Arbonne est l'une des mieux entraînées et des plus disciplinées de Flannesse. Ses frontières sont donc convenablement patrouillées et défendues et font de l'Arbonne l'un des endroits les plus sûrs où voyager, même si la tourbière aux Trolls continue de poser problème sur la frontière du nord.

Histoire : des siècles avant la fondation de l'Arbonne, alors que le Grand royaume s'étendait sur presque toute la Flannesse, l'Église de Pholtus reçut la tâche d'administrer les différentes cours au nom du roi suprême et des Maisons célestes. Le membre le plus élevé dans la hiérarchie pholtane reçut le titre de saint Censeur, ainsi qu'un fief à gouverner depuis la vieille cité de Mentrey en Médégie. C'est là que les juges de loi de toutes les religions recevaient leur formation de base et étaient ensuite nommés à un poste disponible. Cette situation donna l'impression que les dirigeants de l'ordre de Pholtus tentaient d'imposer leur doctrine dans le royaume et d'y créer une véritable théocratie. Bien que cette perception ait été fondée dans le cas de quelques-uns de ses leaders les plus chahuteurs, il est probable que la cause première de cette perception erronée relève davantage de la relative apathie des pholtans face à la politique toujours changeante de la cour. Toujours est-il que l'ordre tomba en disgrâce avec la maison Rax au milieu du IIIe siècle AC. Avec l'accord tacite de presque tous les autres cultes, le roi suprême Toran II retira le saint Censorat des mains des pholtans en 252 AC et le remit au clergé de Zilkus, alors étroitement allié avec les maisons Rax et Darmen. Ce compromis parut raisonnable à tous, car il avait été impossible de trouver un consensus entre les cultes d'Héronéus et d'Hextor, les plus puissants dans le royaume à l'époque.

Après cet épisode difficile, quelques-uns des membres les plus zélés du culte de Pholtus quittèrent les terres centrales de l'Ærdie, se disant victimes de persécutions religieuses et dégoûtés de la décadence croissante de l'empire, processus encore accéléré par la sécession du Ferrond en 254 AC. Bien qu'il y eût une part de vérité dans leurs propos, il s'agissait surtout de grossières exagérations qui furent tout simplement prises comme les protestations d'individus en perte de pouvoir et d'influence.

La plupart de ces émigrants religieux traversèrent la province du Nyrond et s'établirent dans les vallées des Hautes-Serres, dans l'arrière-pays flanna. Ces terres ne faisaient l'envie de personne car elles étaient adjacentes au Grand royaume et situées sous un climat nordique rigoureux. C'est donc là que ces prêtres ærdiens et leurs suivants bâtirent leurs maisons, parmi les Flannas qui tenaient alors les rênes d'un fief semi-indépendant au nord-ouest, un endroit appelé la Taine. Ces pionniers firent face à de grandes privations sur cette terre âpre afin de créer leur propre nation. Ils l'appelèrent l'Arbonne et la dédièrent à leur dieu.

Combattant alors aux côtés de ces premiers colons, notamment pour pacifier la frontière du nord, se trouvait Cyril l'Implacable, aujourd'hui grandement vénéré comme saint patron. Il fonda le Conseil des neuf, une entité qui organisa par la suite le gouvernement de la nation balbutiante et choisit le premier théocrate en 342 AC. Cyril et le Conseil structurèrent ce gouvernement en accord avec leur interprétation stricte de la doctrine. Déjà à l'époque, les Arbonnais se considéraient bien loin de la politique du roi suprême et de sa cour, et ils continuaient de la craindre et de s'en méfier malgré le gouffre physique et idéologique qui les séparaient.

Leurs soucis furent de courte durée car en 356 AC, un vent de changement souffla sur l'empire. Le vice-roi de Rel Mord, parent du roi suprême raxien de Rauxès, se dissocia du trône et fonda le royaume indépendant du Nyrond. Les circonstances voulurent que cet acte de rébellion ne soit pas réprimé à temps et, de sa propre initiative, le nouveau roi revendiqua l'Urnst, la Taine, l'Arbonne et une grande partie des Royaumes brigands. Bien entendu, la plupart de ces États réfutèrent de telles prétentions. La même année, l'Arbonne affirma son indépendance du Grand Royaume et le nouveau roi du Nyrond lâcha ses armées sur ce qu'il considérait comme des provinces en rébellion. Ses troupes s'attelèrent à la tâche avec beaucoup d'ardeur, dans le but de remettre à leur place les " insurgés ".

Dans l'Arbonne, ils furent d'abord repoussés par les chefs locaux, mais la capitale régionale d'Havreneige fut réduite en cendres. Les hostilités s'achevèrent rapidement, mais



l'amertume laissée par cet événement s'avéra beaucoup plus persistante. Havreneige fut reconstruite vingt lieues plus au nord et plus près du Yol, mais ne fut plus considérée comme une capitale. L'Arbonne demeure un État vassal du Nyrond et fut occupée pendant près d'un siècle, même si le théocrate et la bureaucratie religieuse purent conserver un certain pouvoir dans les affaires domestiques.

En 450 AC, au Grand conseil de Rel Mord, les pholtans de l'Arbonne recouvrèrent leur indépendance complète par rapport au Nyrond. Les émissaires du théocrate jouèrent un rôle crucial dans la décision du roi du Nyrond de l'époque, Dunstan Ier, d'accorder l'autodétermination totale et inconditionnelle des États requérants en échange de l'assurance d'une aide mutuelle et de protection. Cette date est encore célébrée comme un jour national dans l'Arbonne, sous le nom de Jour de l'Émancipation.

Peu de temps après la libération, les templiers de l'Arbonne furent regroupés sous le nom de l'Église militante afin d'appuyer l'armée en place pour lutter contre les " menaces à la foi ". C'est à ce moment que l'Arbonne entra dans cette période sombre dont elle n'est pas encore sortie. Depuis un siècle et demi, la nation conserve jalousement sa souveraineté. Elle refuse d'honorer toute demande d'aide qui n'est requise par aucun traité formel d'alliance et c'est pour cette raison qu'elle n'a pas pris part à la Grande guerre, ni contre le Grand royaume ni contre Iuz, alors qu'elle abhorre la vilenie de ces deux États. Malheureusement pour ses voisins qui souffrirent grandement pendant la guerre, l'Arbonne se retrouva en situation de force dans le centre de la Flannesse et en très bonne position pour donner libre cours à ses ambitions territoriales longuement réfrénées.

Lorsque Lynwerd monta sur le trône du Nyrond, l'Arbonne renouvela ses efforts pour annexer les terres du nord, espérant convaincre le jeune monarque de les lui céder. Jusqu'à présent, le nouveau roi a tenu tête aux ambassadeurs véhéments qui tentent de l'en persuader. Comme la plus grande partie de son armée est engagée dans une autre région, l'Arbonne n'a pas tenté d'envahir son voisin du sud malgré ses dures attaques verbales.

Il y a de cela trois ans, à la tête d'une armée complète et renforcée de troupes supplémentaires incluant des milliers de réfugiés convertis de la Taine, le théocrate Ogon Tillit déclencha l'invasion du duché en ruine, à la fois pour gagner de nouveaux territoires et repousser les forces de Iuz, perçues comme la plus grande menace à l'existence de l'Arbonne. La Taine orientale fut reprise et les deux berges du Yol sont maintenant sous contrôle arbonnais.

La population l'ignore toujours, mais Tillit fut blessé en 588 AC alors qu'il menait personnellement ses troupes dans une des premières batailles. Bien qu'il ait survécu à l'attaque, il ne s'est pas encore remis de ses blessures. Au contraire, elles ont empiré au cours des deux dernières années et ceux qui prennent soin de lui pensent qu'il pourrait ne pas vivre jusqu'à Chaudenoce. Le Conseil des neuf est au courant de son état et les tractations clandestines visant à remplacer Tillit sur le Trône du soleil ont déjà commencé.

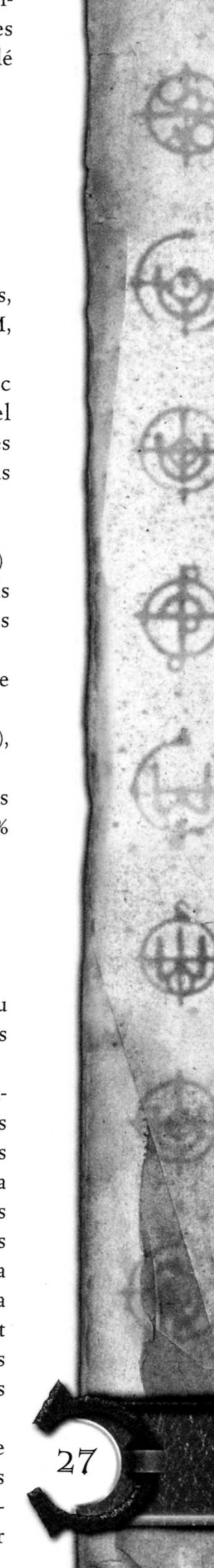
Conflits et intrigues : les populations urbaines sont gonflées par un grand nombre de réfugiés tainois et les projets visant à les reloger n'ont pas abouti. Le soutien populaire à l'invasion du Nyrond diminue. Le prélat conservateur Théoman Baslett de Landrigarde et le prélat progressiste Maximillien Thace d'Ogbourg sont les candidats pressentis pour remplacer le théocrate souffrant. Les invasions de trolls en provenance des tourbières ont triplé et certains rapportent l'existence d'un nouveau roi troll.

Archipel des Tournevents (cf. îles de Lendore)

Barbares des glaces

Nom officiel : royaume des Cruski
Dirigeant : Sa Très Féroce Majesté, Lolgoff Cœurd'ours, le Roi des Cruski, Fasstal de Tous les Suellii (CN, M, humain, Barb15)
Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec passation héréditaire des pouvoirs, sans contrôle réel cependant sur les jarls qui agissent indépendamment les uns des autres ; le roi contrôle la région de la capitale dans un rayon de 50–80 kilomètres.
Capitale : Glot
Villes principales : Glot (pop. 5 100), Jotsplat (pop. 3 200)
Provinces : dix-sept provinces gouvernées par des jarls (cinq autour de Jotsplat), plus de trente fiefs de nobles mineurs et Glot (capitale)
Ressources : fourrures, cuivre, gemmes (I), bois rare (épicéa sable, non exporté)
Monnaie : kronar (po), demi-kronar (pe), linnwurm (pa), esclave (pc)
Population : 158 800 – humains 96 % (S), nains 2 % (des montagnes 65 %, des collines 35 %), halfelins 1 % (costauds), autres 1 %
Langages : langue du froid, commun, nain
Alignements : CN*, N
Religions : Kord, Llerg, Norébo, Xerbo, Vatun
Alliés : Barbares des neiges (parfois)
Ennemis : Barons des mers, Roquefief, Royaume du Nord, Fratrie écarlate, Barbares du givre/des neiges (parfois), Ratik (parfois)
Tour d'horizon : les côtes du nord et de l'est de la péninsule Thilonienne sont la résidence des Barbares des glaces, ou Cruski. Leur terre est la plus froide et la plus rude des royaumes barbares suellois mais cette pauvreté a contribué à renforcer leur indépendance. Habitant dans des villes côtières et des forteresses montagneuses, les Barbares des glaces ont fait de la pêche et de la chasse (à la baleine et au gibier) leurs principales occupations. La construction navale est importante également, tout comme la piraterie et les raids saisonniers dans le sud, ces deux dernières activités offrant à la fois la richesse et les opportunités de combat dont raffolent les barbares.

Leur force militaire est composée principalement de fantassins moyens et légers placés sous le contrôle des jarls locaux. Les capitaines de navire recrutent leurs équipages au sein de cette même infanterie, qui rame en mer



et guerroie sur terre. Ces derniers sont habituellement armés d'épées et de haches, portent une cotte de mailles ainsi qu'un un casque en fer et utilisent la rondache si appréciée des barbares Suellois. La notion de cavalerie existe dans la toundra du ponant mais bien peu des habitants de cet endroit sont des Barbares des glaces. La plupart ont plutôt des ancêtres flannas et sont associés aux Coltènes du Roquefief. Ils ne servent pas dans l'armée des Cruski, préférant payer un tribut aux chefs suellois afin qu'on les laisse en paix.

Les Cruski eux-mêmes sont des Suellois de pure souche et leur langue natale est la langue du froid. Bien qu'ils aient toujours été les moins nombreux des barbares suellois, leur lignée royale est la plus ancienne. Le titre de Fasstal de Tous les Suellii que détient le roi des Cruski dénote sa prééminence parmi les nobles de la race suelloise et lui confère le droit de prononcer un jugement à l'encontre de n'importe lequel d'entre eux. Politiquement, ce droit a peu de signification car il n'a pas la puissance nécessaire pour le faire respecter. Cependant, certains prétendent que c'est le dieu Vatun lui-même qui investit le fasstal des Suellii de cette autorité. Si Vatun devait se réveiller, toute l'autorité de la charge reviendrait au fasstal et un nouvel empire barbare émergerait sous sa gouverne.

Histoire : la saga des Cruski est, à plus d'un égard, celle de tous les barbares suellois. Chassés de leur patrie par la Pluie de feu incolore et le réveil des Fournaises de l'enfer, leurs ancêtres entrèrent en Flannesse sans destination précise en tête. Au cours des nombreuses années de guerre contre les conquérants œridiens, ils furent repoussés en bordure de la Flannesse mais parvinrent malgré tout à survivre dans ce paysage inhospitalier. En tant que peuple, ils avaient toujours été séparés de la grande culture des Suellois civilisés. Ils étaient perçus comme de la racaille sans importance, parlant un dialecte primitif et dépourvue de magie. Dans le Nord cependant, ils devinrent les véritables maîtres de leur propre terre, dont ils ne devaient plus jamais être chassés. Il l'appelèrent donc *Rhizia*, ce qui signifie inébranlable.

Les Suellii ont leurs propres noms dans la langue du froid. Ainsi, les Cruski, les Clans des glaces, sont les plus nobles et les plus braves ; les Schnaï, les Clans des neiges, sont les plus nombreux et les plus forts ; et les Fruztii, les Clans du givre, sont les remparts et les premiers à sauter dans la bataille. Ils se battent entre eux depuis toutes ces longues années où Vatun s'est endormi dans le froid, mais ils font toujours front commun lorsqu'un ennemi venu de l'extérieur menace leur région d'adoption. Les Schnaï ont perfectionné l'art de la construction des drakkars et les Fruztii se sont chargés de trouver des adversaires à piller et à combattre pour toutes les nations barbares. Les Cruski se sont joints à leurs cousins en maintes occasions, tirant une joie toute particulière des combats les opposant à leurs ennemis jurés, les Barons des mers de l'Ærdie.

Ce fut là l'essentiel de la vie des barbares suellois pendant des centaines d'années, une suite de défaites et de victoires. Leur liberté ne fut jamais vraiment entravée mais elle fut subtilement menacée il y a de cela plusieurs décennies. Des voyageurs venus du sud vinrent à la cour des Suellois barbares. Se présentant comme les Frères du signe écarlate, ils prétendirent être parents avec les Fruztii, les Schnaï et les Cruski. Par le sang, ils étaient peut-être effectivement de lointains parents. Cependant, par l'esprit, il s'agissait de ces mêmes manipulateurs retors qui avaient voulu asservir leurs ancêtres. Ils contèrent des récits au sujet de la gloire d'antan de la race suelloise et de son empire ruiné et affirmèrent aux Cruski qu'ils descendaient de la Maison impériale, bref qu'ils étaient de nobles et loyaux serviteurs du dernier empereur suellois.

Le vieux roi Cralstag savait fort bien que ses ancêtres, qu'ils fussent esclaves ou mécréants, n'avaient jamais été les laquais d'un empereur empestant la magie. Et c'est précisément le discours qu'il tint aux Frères écarlates lorsqu'il jugea leurs dires devant toute sa cour réunie. En réponse, les Frères l'assassinèrent peu de temps après, non pas avec une bonne lame ou la force des armes, mais avec du venin discrètement versé dans sa coupe.

Lolgoff, le neveu du roi, n'ignorait pas le jugement prononcé par le vieux roi et la manière dont il était mort. Lorsque les Frères furent amenés devant lui, ils chantèrent les louanges du roi décédé et ils sourirent. Lolgoff sourit également lorsqu'il les trancha en deux avec l'épée du vieux roi, car il honorait ainsi la mémoire de Cralstag, en actes plutôt qu'en paroles. En qualité de roi et de fasstal, Lolgoff prononça son propre jugement : les Frères du signe écarlate ne trouveraient que la mort dans le royaume des Cruski.

Depuis la Grande guerre de Faucongris, les Cruski ont reçu peu de nouvelles de la Fratrie écarlate, mais la rumeur veux qu'elle soit présente aux côtés des Fruztii. Il y a trois ans, un conflit territorial avec le Roquefief d'avant-guerre fut finalement réglé lorsqu'un host combiné de Cruski et de Schnaï envahit le fief de l'ouest. Incapables de prendre la ville de Keltène, les Cruski n'en renforcèrent pas moins leur emprise sur la toundra du Taïval.

Conflits et intrigues : la haine que le roi éprouve pour la Fratrie écarlate va croissante, tout comme sa méfiance envers les Barbares du givre. Le Roquefief accuse les Barbares des glaces d'avoir attaqué Vlekstaad. Des pourparlers secrets sont en cours entre les Barbares des glaces et ceux des neiges pour effectuer des raids contre les Barons des mers et peut-être même la Seigneurie des îles.

Barbares des neiges

Nom officiel : royaume des Schnaï

Dirigeant : Sa Belliqueuse Majesté, Roi Ingemar Hartensen des Schnaï (CN, M, humain, Barb16)

Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec transmission héréditaire des pouvoirs, gouvernant vaguement de puissants jarls ; les jarls se rencontrent une fois par an à l'assemblée de Knudje (sans le roi), puis envoient des représentants à Soull pour négocier avec le roi ou lui soumettre des différends judiciaires ; le roi et les jarls disposent chacun d'un groupe de conseillers (prêtres et scaldes)

Capitale : Soull



Villes principales : Soull (pop. 5 600), Knudje (pop. 4 500)
Provinces : onze fiefs de nobles contrôlés par des jarls claniques, avec de nombreux fiefs de nobles mineurs placés sous leur juridiction
Ressources : cuivre, gemmes (I–II)
Monnaie : kronar (po), haf-kronar (pe), linnwurm (pa), esclave (pc)
Population : 209 000 – humains 79 % (S), nains 8 % (des montagnes 60 %, des collines 40 %), halfelins 6 %, elfes 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : langue du froid, commun, nain, halfelin
Alignements : CN*, N, CM, CB
Religions : Kord, Llerg, Norébo, Xerbo, Vatun
Alliés : Barbares du givre/des glaces (parfois), Ratik (parfois)
Ennemis : Iuz, humanoïdes et géants des Corusques, Royaume du Nord, Baron des mers, Marche aux ossements, Roquefief, Barbares du givre/des glaces (parfois), Ratik (parfois)
Tour d'horizon : les Schnaï, comme s'appellent les Barbares des neiges dans leur propre langue, sont les plus nombreux des Suellois du Nord. On les considère également comme le plus pur exemple de la race suloise, certains d'entre eux étant aussi pâles que les neiges de leur nom. Ils continuent d'affirmer leur suprématie raciale sur les Barbares du givre et des glaces, mais ces prétentions sont maintenant largement ignorées par leurs voisins. Le commerce se poursuit entre les trois États barbares comme cela s'est toujours fait et ils s'associent librement entre eux lors des expéditions vers les terres méridionales. Les charpentiers navals des Barbares des neiges sont encore considérés comme les plus habiles de tout le Rhizia et les capitaines schnaï sont perçus comme étant les plus chanceux qui soient.

Les guerriers des Schnaï sont typiques des barbares suellois. Ils manient habituellement la hache ou l'épée et portent de robustes cottes de mailles. Ils utilisent tous la rondache, y compris les berserkers qui ne portent que des peaux en guise d'armure. Les berserkers qui vénèrent Vatun utilisent la lance ou la hache d'armes alors que les adorateurs de Kord préfèrent le glaive. Le roi approuve Kord et compte une compagnie de berserkers parmi ses soldats. Elle se trouve généralement à Knudje plutôt qu'à sa cour de Soull, mais il arrive parfois que le roi envoie quelques-uns de ses membres rendre visite aux jarls particulièrement pénibles. Les autres troupes du roi sont plus classiques et comprennent des compagnies d'archers réputés et quelques cavaliers passés maîtres dans l'art de manier la longue hache faucheuse.

Le roi des Schnaï gouverne un territoire qui s'étend des Corusques orientales à la vaste baie de Granfond. La forêt d'Aiguilles divise les terres des Barbares des neiges de celles des Barbares du givre, bien que le paysage d'un côté comme de l'autre soit assez semblable. Le climat des deux royaumes est presque identique également, avec une zone méridionale relativement tempérée. Le royaume des Schnaï est plus escarpé que le pays des Fruztii, mais pas autant que celui des Cruski. On pourrait en dire de même au sujet des habitants qui sont plus factieux que les Fruztii, mais plus unis également que les Cruski.
Histoire : les Schnaï n'ont pas toujours été les plus puissants des barbares suellois, mais ils ne se sont jamais retrouvés sous la coupe de l'un ou l'autre de leurs cousins. Cela s'explique sans doute par leurs grandes qualités de marins, car ils n'ont jamais été attaqués par voie terrestre. Ils ont toujours participé aux raids estivaux menés dans le sud et y ont rencontré autant de succès que leurs voisins. Et pourtant, ils se sont aventurés extrêmement loin sur la mer, peut-être plus loin que n'importe qui d'autre en Flannesse malgré les dires des Barons des mers. Leurs plus grands rois et jarls ont tous été de grands marins, en commençant par Schoffmund le Fort, qui défit le Kraken de la baie de Granfond. Depuis ce jour, tous les rois Schnaï qui décèdent sont placés à bord de navires auxquels on boute le feu et qu'on pousse à la dérive sur la mer.

Pendant que les Fruztii persistaient dans leurs raids contre les Ærdis, les Schnaï explorèrent les mers et les îles nordiques. Leur découverte de la Terre-de-Feu, au cours des premières années des attaques des Fruztii vers le sud, s'avéra particulièrement exaltante. Plutôt que de chercher à conquérir la Flannesse, ils préférèrent explorer la Petite et la Grande îles de Feu et établirent des colonies sur les îles plus hospitalières de Sfirta et Berhodt. Ils rentraient toujours chez eux les cales remplies de récits de monstres, de géants et de fabuleux trésors presque emportés. Les vrais trésors, des bijoux et de l'or, étaient pendant ce temps ratissés par les Barbares du givre dans l'Ærdie septentrionale. L'attention des Schnaï revint donc rapidement à leurs voisins du sud et ils se joignirent de nouveau aux Barbares des glaces et du givre dans leurs raids côtiers menés contre le Grand royaume.

Lorsque les Ærdis vainquirent finalement les Barbares du givre, les Schnaï décidèrent de prendre le contrôle des Fruztii. Avec leur supériorité navale et guerrière, ils dominèrent aisément leurs cousins affaiblis. Ensemble, les barbares firent des incursions encore plus loin au sud, jusqu'en Médégie, et combattirent maintes fois les Barons des mers lorsqu'ils croisaient leur course. Plutôt que d'utiliser leurs propres guerriers, les Schnaï poussèrent également les Fruztii à attaquer le Ratik mais, à long terme, cette tactique fut une véritable erreur. Les Barbares du givre développèrent une affinité avec les Ratikais qu'ils mirent plus tard à profit pour se sortir de l'emprise des Schnaï.

Les Barbares des neiges firent aussi la guerre aux Cruski, leur arrachant la région ustulaine et la conservant pendant de nombreuses décennies. Ils ne conquirent jamais les Barbares des glaces comme ils le firent pour ceux du givre cependant, car les Cruski sont presque aussi bons marins que les Schnaï. De plus, les guerriers des Barbares des glaces sont très féroces, particulièrement les berserkers de Llerg, qui ne connaissent pas la peur, ni grand-chose d'autre d'ailleurs puisque ce sont des créatures à peine humaines.



Au moment de la Grande guerre de Faucongris, les Cruski avait repris l'Ustula et les Fruztii avaient presque recouvré leur indépendance. Ces derniers furent entraînés aux côtés des Schnaï derrière le faux Vatun qui les trompa tous pendant une brève période de temps. Lorsqu'il s'avéra que ce n'était là qu'une ruse de Iuz l'Ancien, les barbares suellois se retirèrent de l'alliance conclue entre leurs nations et le Roquefief.

Il y a de ça plusieurs années déjà, les Schnaï et les Cruski menèrent un raid majeur dans le Roquefief, sans grands résultats cependant car ils furent repoussés. Pendant ce temps, le jeune roi des Barbares du givre proclama finalement son indépendance vis-à-vis des Schnaï. Le vieux roi Orvung serait peut-être parti en guerre suite à une telle déclaration, mais le roi actuel est plus avisé. Il croit que l'histoire se répète souvent et que les ambitions du jeune roi des Fruztii finiront par être trop vastes pour ses jarls. Ingemar sera alors prêt à soutenir leur mécontentement le moment venu.

Conflits et intrigues : une guerre intermittente est en cours contre le Roquefief. Le roi Ingemar convie ses jarls chaotiques à de grands festins et les récompense largement pour s'assurer leur loyauté. Les jarls des Barbares du givre font aussi l'objet d'attentions particulières, afin d'emporter leur amitié et leur influence politique. Cela est perçu comme de la corruption, mais on dirait que cela fonctionne. Le roi reçoit les agents de la Fratrie écarlate à sa cour mais affirme en privé qu'il ne leur fait pas confiance.

Barbares du givre

Nom officiel : royaume des Fruztii
Dirigeant : Sa Très Guerrière Majesté, Roi Hundgred Rälffson des Fruztii (CN, M, humain, Barb13)
Gouvernement : monarchie féodale héréditaire ; membre de l'Alliance du Nord
Capitale : Krakenheim
Villes principales : Djêkali (pop. 3 100), Krakenheim (pop. 4 500)
Provinces : treize provinces gouvernées par des jarls de clan, chacun d'eux administrant plusieurs villages dirigés par des chefs
Ressources : denrées alimentaires (y compris poisson), fourrures, argent, or, fer, bois d'œuvre, matériaux de construction navale
Monnaie : kronar (po), demi-kronar (pe), linnwurm (pa), esclave (pc)
Population : 144 500 – humains 96 % (S), nains 2 % (des montagnes 50 %, des collines 50 %), halfelins 1 %, autres 1 %
Langages : langue du froid, commun
Alignements : CN*, N
Religions : Kord, Llerg, Norébo, Xerbo, Vatun, Syrul
Alliés : Ratik, clans nains et gnomes des monts Griffons et des Corusques
Ennemis : Iuz, Roquefief, Royaume du Nord, Barons des mers, Barbares des glaces/des neiges (parfois)
Tour d'horizon : les Barbares du givre (ou Fruztii) habitent dans les terres situées au nord de la forêt du Boisage, cernés par les monts Griffons et les Corusques à l'ouest et au nord. La lisière orientale de la forêt d'Aiguilles constitue la frontière de leur domaine avec les Barbares des neiges tandis que les eaux de la baie de Granfond marquent les limites sud et est de leur royaume. Le climat de la région est bien plus tempéré que celui des régions nordiques du Rhizia (comme la péninsule Thilonienne est appelée dans la langue du froid) et l'agriculture joue un rôle important dans l'économie du royaume, malgré la courte saison de culture. La pêche est aussi importante dans la baie de Granfond, tout comme le sont les mines de l'est des Griffons. Cependant, les activités les plus notoires des Barbares du givre sont le pillage et les raids. Ce sont souvent celles qui s'avèrent les plus lucratives également.

Les drakkars des Barbares du givre, souvent en collaboration avec les navires d'autres barbares suellois, partent chaque printemps vers le sud pour mettre à sac la côte du nouveau Grand royaume d'Ærdie septentrionale, et s'aventurent parfois plus loin encore. Leurs équipages accueillent de parfaits exemples de guerriers barbares courageux à l'extrême mais dénués de discipline. Ce n'est cependant pas le cas des soldats du roi des Fruztii. Ceux-ci sont organisés et bien entraînés. Ils portent une cotte de mailles et sont armés d'une épée et d'un bouclier ou d'une hache d'armes. On compte également plusieurs compagnies d'archers et un petit détachement de cavalerie basés à Djêkali.

Les Fruztii ont conclu une alliance très forte avec l'archibaronnie de Ratik au sud. Le jeune roi a même épousé une noble ratikane magnifique mais têtue, de huit ans son aînée. Des changements ont déjà fait leur apparition à la cour royale de Krakenheim, parmi lesquels quelques procédures plus officielles (ou « civilisées ») dans l'organisation gouvernementale et militaire. Ces changements n'ont pas l'air de plaire aux plus vieux jarls, mais ils demeurent fidèles à Hundgred, par respect pour son noble père.

Histoire : l'histoire connue des Suellois du nord est un mélange de légendes, de mythes et de traditions. Les premiers récits racontent les nombreuses batailles qu'ils durent livrer en se frayant un chemin à travers la Flannesse, talonnés par les Œridiens qui ne permettaient à personne de s'installer dans les riches terres centrales. Plusieurs Suellois s'enfuirent vers le sud, à la suite des chefs de l'ancienne aristocratie. D'autres firent la paix avec les Œridiens, acceptant leurs lois mais conservant leurs princes. Par contre, les ancêtres des barbares, qui détestaient les nobles presque autant que les étrangers, ne reconnurent aucun maître et traversèrent les Hautes-Serres pour aboutir dans le Rhizia, après un siècle de vicissitudes.

C'est à ce point du récit que les légendes relèvent du mythe. Elles racontent la fondation d'un empire barbare par les guerriers de Vatun, le « Grand dieu du Nord ». Cet empire, encore faut-il qu'il ait existé, ne dura pas plus longtemps que le premier fasstal des Suellii. Certains disent que Vatun fut trahi par un compagnon divin, d'autres blâment un dieu rival œridien (Telchur) et son clergé, et d'autres encore affirment que les barbares ne se révélèrent pas dignes de la présence d'un puissant dieu parmi eux. Quelle qu'en soit la véritable raison, l'empire des barbares n'était déjà plus qu'un vieux récit lorsque l'histoire débuta véritablement dans le nord.

Plusieurs siècles après la fondation de l'Ærdie, les barbares suellois, qui s'étaient alors contentés de guerroyer entre eux, entamèrent leurs raids sur les côtes ærdiennes. Les Fruztii dominaient ces premières expéditions et allèrent même jusqu'à établir des communautés au sud des Hautes-Serres, à la frontière du Grand royaume. Leurs raids devinrent si fréquents que les Ærdis envoyèrent des troupes pour anéantir ces communautés. Plusieurs batailles eurent lieu, mais les Fruztii continuaient de résister à toutes les tentatives visant à les déloger. Finalement, les armées du Grand royaume submergèrent les forces combinées des Suellois et les Barbares du givre enregistrèrent les plus grandes pertes. Ils ne devaient plus jamais dominer dans le Nord.

Pendant des années, ils furent des vassaux directs ou indirects de leurs cousins, les Barbares des neiges. Sous le règne du père du présent roi, ils parvinrent à ébranler le joug des Schnaï. L'alliance conclue avec le Ratik dans les vingt dernières années a permis aux Barbares du givre d'acquérir une plus grande influence dans la région. Au tout début de la Grande guerre, ils firent également alliance avec le Roquefief, comme tous les autres barbares suellois, mais celle-ci prit vite fin, avant même que les Fruztii n'entreprennent une quelconque action militaire

Conflits et intrigues : les nobles du Ratik ont beaucoup d'influence à la cour mais on ne leur fait pas toujours confiance. Les agents de la Fratrie écarlate sont bien reçus mais s'avèrent porteurs d'étranges nouvelles et de promesses singulières. Les marchands de la Seigneurie des îles sont de plus en plus présents, négociant de très généreuses ententes commerciales qui attisent la suspicions de certains jarls. La cour d'Hundgred s'isole de plus en plus des autres nations barbares du Nord.

Barons des mers

Nom officiel : dominion des Barons des mers
Dirigeant : Sa Noble Prééminence Basmajian Arras, Grand Seigneur Amiral d'Asperdi, Commandeur des Barons des Mers (LM, M, humain, Gue13)
Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec passation héréditaire du pouvoir ; une famille noble différente gouverne chacune des îles, mais elles prêtent toutes allégeance à Asperdi
Capitale : Asperdi
Villes principales : Asperdi (pop. 8 100), Corchêne (pop. 5 000)
Provinces : trois îles sous contrôle gouvernemental, deux îles non contrôlées
Ressources : technologie et savoir-faire maritimes, matériaux de construction navale
Monnaie : [inspirée d'Ærdie] orbe (pp), baron d'or (po), noble (pe), denier (pa), commun (pc)
Population : 154 000 – humains 79 % (So), halfelins 9 %, elfes 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun
Alignements : CN*, CM, NM, N
Religions : Procan, Xerbo, Osprem, Norébo, Syrul, Kurell, Nérull, Ralishaz, Célestian
Alliés : Rel Astra, Oncie, Roland
Ennemis : Fratrie écarlate, Seigneurie des îles, Barbares du givre/des glaces/des neiges, îles de Lendore
Tour d'horizon : l'État souverain connu sous le nom de dominion des Barons des mers est situé au large de la côte orientale de la Flannesse, dans l'océan Solnor. Il est séparé de la côte ærdienne par la baie des Chenaux. Ces îles furent parmi les dernières terres colonisées par les Ærdis et elles le furent expressément pour doter le Grand royaume d'une véritable présence navale. Les cinq îles se nomment (de la plus grande à la plus petite) l'île d'Asperdi, l'île aux Chênes, la Belle-Île, la Moindre île et l'île du Serpent (inhabitée et probablement maudite). Chacune des quatre îles principales est gouvernée comme une baronnie mineure, fief personnel d'un seigneur ærdien ne prêtant plus allégeance au Trône de malachite. L'île d'Asperdi fut autrefois le siège de l'amirauté ærdienne, au faîte de la gloire du Grand royaume. C'était également la capitale provinciale des îles. Aujourd'hui, les barons de l'île aux Chênes et de la Belle-Île ne sont plus des sujets d'Asperdi, ce qui ne les empêche pas de travailler en collaboration étroite tous les trois. Le baron de la Moindre île fut renversé en 584 AC et celle-ci est maintenant en proie à l'anarchie complète.

Les quatre principales îles des Barons des mers sont fertiles et luxuriantes, voire même idyllique dans le cas de la Belle-Île. Le climat est généralement doux et favorable pendant la plus grande partie de l'année et, bien qu'il ne soit pas vraiment tropical, il peut parfois faire très chaud en été. L'archipel renferme d'abondantes ressources de toutes les sortes, y compris des fruits tels que les bananes, galdas et figues, lesquels se vendent à bon prix sur le continent. De plus, les eaux entourant les îles sont riches en fruits de mer et les mollusques ramassés sur leurs côtes sont très prisés. L'île aux Chênes abrite, comme son nom l'indique, une espèce unique de chênes généralement considérée comme la meilleure qui soit pour la construction navale. Corchêne, la capitale de l'île, compte donc des chantiers navals de grande renommée, où sont construits et réparés la majorité des incomparables navire des Barons des mers. La plupart des activités commerciales de l'île sont orientées vers la mer et c'est aussi le gagne-pain de la majorité de la population. Les temples dédiés au dieu Procan figurent au premier plan, quoi que de plus petits autels consacrés à Xerbo ne soient pas rares non plus.

Selon nombre des dirigeants de la Côte du Solnor, les Barons des mers ne valent guère mieux que les pirates et les flibustiers qu'ils combattaient autrefois pour le compte du Grand royaume. L'esclavage est permis dans les îles et l'on raconte que les Barons ne demanderaient pas mieux que d'arracher ce commerce illégal des mains de la Fratrie écarlate dans le Sud si on leur en donnait la chance. Actuellement, c'est le seigneur Basmajian d'Asperdi qui dirige les Barons des mers, ayant succédé à l'amiral Sencho Foy à la mort impromptue de ce dernier pendant la guerre. La plus grande menace visant les Barons demeure l'alliance entre la Seigneurie des îles et la Fratrie écarlate. Les Barons des mers sont eux-mêmes alliés aux

Cités franches de l'accord du Solnor, avec à sa tête Rel Astra et son seigneur Drax. Les Barons fournissent une protection à ces ports continentaux en patrouillant les eaux le long de la côte, en échange de quoi ils peuvent mouiller à l'un ou l'autre de ces ports et y vendre leurs biens sur leurs marchés.

Histoire : au début de l'existence de l'Ærdie, alors que les Ærdis s'étendaient vers l'ouest depuis leurs fiefs du bassin de la Flannie, on ne se tourna guère vers les activités navales dans le Solnor. La plupart des îles situées au large de la côte étaient alors habitées par des indigènes flannas au nord ou des colons suellois au sud, et ces peuples ne constituaient pas une menace pour l'expansion des Ærdis conquérants sur le continent. Ce n'est que plusieurs siècles plus tard, après la fondation du Grand royaume, que le roi suprême chercha à étendre sa domination sur les mers. Les raids saisonniers des barbares suellois du Nord, en provenance de la péninsule Thilonienne, commençaient alors à dépasser le stade de la simple nuisance pour les cités de la côte ærdienne orientale. Parallèlement, au sud, au-delà de la mer d'Ærdi, des pirates (également d'origine suelloise) commençaient à harceler impunément le trafic entre le Solnor et la mer d'Azur. Cette situation ne put plus être tolérée par le Trône de malachite et il lui fallut donc augmenter les effectifs de la petite amirauté ærdienne basée à Rel Astra.

Depuis des siècles, les îles refermant la baie des Chenaux, en face des falaises aux Mouettes et des cités côtières de Roland et d'Oncie, étaient peuplées par des tribus flannas primitives et quelques Ærdis, des dissidents venus du continent pour la plupart. Cependant, au début du premier siècle d'existence du Grand royaume, le roi suprême Manshène décida de créer des baronnies sur ces îles fertiles. Des colons œridiens ne tardèrent pas à s'y installer pendant que la cour à Rauxès tentait d'établir comment on allait les administrer et, surtout, qui en seraient les responsables. En 102 AC, la maison Garasteth revendiqua ses îles et un conflit éclata entre cette dernière et la maison Atirr, de la Province du Nord. La sagesse du roi Manshène fut mise en évidence lorsqu'il proposa comme solution à ce problème d'organiser une compétition ouverte à tous les prétendants. Il assigna donc quatre pairs issus des maisons nobles rivales aux quatre îles et leur donna comme instruction de construire chacun une flotte. Le baron qui se montrerait le plus efficace lors des exercices navals à suivre serait désigné grand seigneur amiral du Grand royaume. Le baron Asperdi d'Atirr remporta le poste haut la main et la plus grande des îles adopta son nom. Le siège de l'amirauté ærdienne fut transféré sur l'île d'Asperdi et les îles furent par la suite connues sous le nom de dominion des Barons des mers.

Avec cette nouvelle force de frappe navale, les Ærdis s'emparèrent de la Seigneurie des îles en 168 AC, défaisant les Suellois de Duxchan. Puis, au cours des siècles qui suivirent, les victoires glorieuses se firent plus rares pour les Barons des mers. Leur sort se limitait le plus souvent à combattre les barbares suellois lors de leurs raids saisonniers. Pendant ce temps, leurs rivaux duxchanais obtinrent du roi suprême davantage d'autorité sur les mers méridionales et le lucratif commerce en provenance de l'Hepmonésie. Il faut reconnaître cependant que les Barons des mers profitèrent grandement du fait qu'ils étaient les seuls convoyeurs de marchandises commerciales à destination des régions éloignées du royaume, comme Rel Astra et Pontylvère.

En 448 AC, les Barons des mers bénéficièrent soudainement de l'exclusivité des opérations navales du Grand royaume dans l'est, suite à l'affiliation de la Seigneurie des îles à la Ligue de fer. Du jour au lendemain, le prince de Sulgarde et le baron d'Asperdi devinrent des ennemis jurés plutôt que de simples rivaux et la mer d'Ærdi se transforma en champ de bataille. Plus d'un siècle et demi de conflits s'est depuis écoulé et, bien que les noms et les visages aient changé à de nombreuses reprises, la lutte se poursuit toujours avec la même ardeur. Les Barons des mers ont remporté le plus récent affrontement, la bataille de Médégie, qui s'est déroulée dans la mer d'Ærdi en 572 AC. Par contre, avec les ressources de la Fratrie écarlate à leur disposition, les Duxchanais sont sur le point de faire leur retour. Deux capitaines loyaux aux Barons des mers ont été tués et remplacés par des agents de la Fratrie en 587 AC. Les espions ont été découverts, mais les Barons sont très inquiets et craignent d'être les prochaines cibles de la Fratrie. C'est pour cette raison qu'ils se sont alliés au seigneur Drax et aux Cités franches de l'accord du Solnor, ce qui leur permet de suivre de près les activités de leurs capitaines.

Le seigneur Basmajian a tout fait depuis son ascension durant la guerre pour s'assurer que sa nation ne partage pas le même sort que beaucoup d'autres. Il a notamment maintenu ses flottes à l'écart de la Grande guerre. Par contre, il est clair que les Barons des mers n'étaient pas du tout prêts à faire face au saccage et à la capture du plus petit de leur domaine, la Moindre île, par des maraudeurs en 584 AC. Ces usurpateurs ne sont cependant rien comparés aux autres menaces auxquelles les trois barons restants doivent faire face, aussi sont-ils confiants de pouvoir, au moment voulu, reprendre la petite baronnie. Ils ne se permettront toutefois pas de le faire tant que la menace de la Fratrie écarlate existera à Duxchan et aussi longtemps qu'ils n'auront pas conclu une entente avec les barbares du Nord. Pour le moment, Port-Verne demeure donc cité libre, bien que dangereuse et anarchique.

Conflits et intrigues : les Barons des mers ne souhaitent pas s'allier de façon permanente avec les Cités de l'accord du Solnor, car ils se méfient des motifs réels de Drax. Ils feignent donc l'amitié pour le moment. Les Barons craignent les assassins (ou pire encore) de la Fratrie écarlate et traitent durement les étrangers présents sur leur territoire. Les expéditions lancées ces dernières années vers le Sud mystérieux sont revenues avec de fabuleux récits, des merveilles fantastiques et d'incroyables richesses.

Bissel

Nom officiel : marche du Bissel

Dirigeant : Sa Noble Grâce, Larrangin, le Margrave de Bissel (LB, M, humain, Gue9/Prê2 d'Héronéus)

Gouvernement : monarchie féodale prêtant allégeance à la Grande Marche et à Véluna ; monarque actuellement choisi par les hautes instances des Chevaliers de la Garde, sous le contrôle de la Grande Marche
Capitale : Pellak
Villes principales : Pellak (pop. 2 300) ; ancienne capitale, Contrépine (voir plus loin), maintenant contrôlée par plusieurs nations
Provinces : vingt-six baronnies de chevaliers, huit communes et une commune-capitale (Pellak)
Ressources : denrées alimentaires, textile, or, gemmes (I)
Monnaie : [inspirée de la Kéolande] griffon (pp), lion (po), aigle (pe), cerf (pa), rukh (pc)
Population : 123 800 – humains 82 % (OSB), nains 10 % (des montagnes 57 %, des collines 43 %), elfes 2 % (sylvestres), halfelins 2 % (costauds), gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, autres 1 %
Langages : commun, dialectes baklunis, nain
Alignements : LB, LN*, N, NB
Religions : Héronéus, Zilkus, Fharlanghn, Geshtaï, Rao, Istus
Alliés : Grande Marche, Kéolande, Véluna, Chevaliers de la Garde, nains des Hautes-Cimes orientales, plusieurs bandes de mercenaires et d'aventuriers ; alliés divisés sur plusieurs sujets
Ennemis : Ket, Iuz
Tour d'horizon : le Bissel est situé à l'extrémité septentrionale de la vallée du Sheldomar, dans une large plaine bordée par les Hautes-Cimes à l'ouest et au nord-ouest, la rivière à la Faux au nord-est et les Basses-Crêtes à l'est. La frontière au sud est plus irrégulière et se trouve à environ cinquante kilomètres au nord de Crochebutte, dans la Grande Marche. La lisière nord-est de la forêt Ténébreuse est revendiquée et colonisée par des forestiers bisselites. Le seul problème climatique d'importance est causé dans l'ouest par les inondations soudaines de la Ruvre au printemps. Le climat est plutôt tempéré bien qu'assez sec, la majeure partie de la pluie tombant à l'ouest. La faune est très variée et des monstres descendent souvent des montagnes voisines. Un trafic constant de caravanes, de messagers et de patrouilles emprunte l'une ou l'autre des deux grandes routes du pays ; la Route des tours de guet, reliant l'ancienne capitale Contrépine à Crochebutte, près des Basses-Crêtes et la route de la Faux, reliant Contrépine à Mitrik. Depuis la division de Contrépine, le trafic des barges a repris sur la Faux jusqu'à Mitrik, et ce malgré les disputes continuelles relatives aux tarifs fluviaux exigés et les attaques anonymes contre des barges de Ket.

Les quatre célèbres Compagnies des frontières, des bandes de mercenaires embauchés par le Bissel, sont actuellement en voie de réorganisation après leur défaite et leur démembrement pendant l'occupation kétite. Elles n'ont pas encore achevé leur entraînement et leurs effectifs ne sont pas au complet. On recherche de nombreux éclaireurs et rôdeurs pour prendre part à des missions à l'ouest et au nord. Un vaste programme de construction de châteaux est en cours le long de la rive sud de la Faux (la nouvelle frontière septentrionale du Bissel) et le long de la zone neutre autour de Contrépine. Le Ket a détruit nombre de forts, castels, casernes, bases militaires et tours de guet lors de son invasion du Bissel et de son retrait un peu plus tard. Ces installations sont également reconstruites mais le travail progresse lentement à cause du manque de fonds. L'imposant château du Haut-Surplomb, à Pellak, est devenu le quartier général de la branche du Bissel des Chevaliers de la Garde. L'influence de la Grande Marche et de la Garde est perceptible partout, particulièrement à la cour du nouveau margrave. Le retour de Contrépine au sein du Bissel est au cœur des préoccupations du gouvernement actuel.

Contrépine est une ville fortifiée qui ne cesse de s'étendre. Sa population est d'environ six mille personnes, avec de nombreux campements militaires tout autour (limités dans leur taille par voie de traité) qui augmentent sa population totale à environ onze mille individus. Le trafic fluvial et des caravanes est tout simplement gigantesque à Contrépine. On y trouve des articles qui ne sont généralement disponibles que dans des cités bien plus importantes. L'atmosphère est tendue en ville et les intrigues politiques sont courantes, mais l'activité commerciale ne s'arrête jamais. La cité est brillamment illuminée la nuit afin de permettre la circulation rapide des marchandises.
Histoire : le Bissel a pendant longtemps été le carrefour de trois mondes différents : l'Occident bakluni, la vallée du Sheldomar et le reste de la Flannesse. Malheureusement, la position qu'elle occupe à la croisée des chemins lui a valu son lot d'invasions, de conquêtes et de colonisations du Bissel par un ensemble de peuples baklunis, œridiens et sulois. Quelques-uns des villages et des routes commerciales encore existant ont été établis avant même les anciennes guerres baklunies-suloises. La région reflète l'influence de plusieurs cultures, mais ses habitants tendent à se méfier des étrangers et sont peu accueillants. Le Bissel fit, à une certaine époque, partie de la Kéolande (c. 302 AC) après que ses citoyens rebelles eurent été conquis par les Chevaliers de la Garde. Les forces kéolandaises envahirent le Ket et Véluna depuis Contrépine dans les années 350–360 AC.

Après avoir subi plusieurs défaites face au Ket durant la Courte guerre, la Kéolande se retira et fit du Bissel sa Petite marche, le domaine le plus nordique du royaume. Contrépine, alors une ville de taille respectable, fut désignée capitale afin de contenir l'expansion kétite au sud et à l'est de la trouée de Roncebois. Elle se transforma peu à peu en centre de commerce majeur entre l'ouest bakluni et l'est œridien/sulois. Le Bissel profita aussi grandement du commerce entre la Kéolande et la Furyondie à travers la passe de la rivière à la Faux, et Mitrik devint la destination d'une grande part du trafic terrestre et fluvial. Les Chevaliers de la Garde ont toujours eu beaucoup d'influence ici au cours des 190 dernières années, servant à la fois la cour du margrave et les armées du pays.

Le Bissel fut de nouveau conquis en 438 AC, cette fois-ci par la Furyondie et Véluna, mettant fin à l'influence kéolandaise dans l'ouest de Véluna. Le trône de Chendil conserva la fonction de margrave du Bissel mais remplaça la famille au pouvoir par des nobles plus sensibles aux affaires de l'est.

La distance depuis la capitale furyondienne laissa le Bissel virtuellement indépendant. Cet état de fait fut officialisé en grandes pompes en 477 AC, après que le margrave Rollo et sa garde personnelle eurent courageusement défendu le roi Hugues III de Furyondie face à une petite armée de jeblis lors d'une visite royale. Le souverain reconnaissant déclara dans les jours qui suivirent son audacieux sauvetage que le Bissel serait dorénavant une marche palatine.

À cette époque, un changement de gouvernement au Ket porta au pouvoir une faction conservatrice militante entretenant de forts liens avec l'armée. Ce groupe incita ses congénères à la guerre en rappelant les récits glorieux des invasions de la Kéolande dans le milieu des années 300 AC. Le Ket attaqua Contrépine et l'assiégea pendant un an (499 AC), puis poursuivit ses raids dans le Bissel et le Véluna pendant les huit décennies suivantes. Le Bissel survécut à toutes ses attaques et demeura indépendant, bénéficiant d'un soutien considérable de la Furyondie, de la Kéolande et de Véluna.

Les conflits armés, l'instabilité politique et les riches seigneurs marchands attirèrent nombre d'aventuriers, d'espions et de mercenaires sur le territoire du Bissel. En 580 AC, une tentative d'insurrection dirigée par des nécromanciens, vraisemblablement alliés à un seigneur-mage disgracié connu sous le nom d'Évard, conduisit à une répression brutale des marginaux et de toute tentative de trahison ou de sédition. Un sentiment général de méfiance vit le jour dans le Bissel, encouragé sans aucun doute par certaines puissances qui souhaitaient sa chute.

En moibéni 584 AC, la cavalerie kétite attaqua les tours de guet de Bissel le long de la rivière à la Faux, à l'extrémité nord de la trouée de Roncebois. Privé d'un grand nombre des mercenaires de ses Compagnies des frontières, partis à l'est et au sud combattre Iuz et le Pomarj, le Bissel tomba à la mi-vendangier. Le Ket, encouragé en cela par l'Ancien, força la reddition de toute la marche après la chute de Contrépine. L'archifiélon et ses alliés occidentaux espéraient utiliser le vieux margrave Walgar, un rôdeur d'un certain renom, comme dirigeant fantôme de la nation, mais l'orgueil de celui-ci en décida autrement. Après avoir signé la capitulation du Bissel, le vieux chef se suicida.

Le graaf Imran Tendulkar, un guerrier religieux bakluni, adopta la manière douce pour régner à la suite de Walgar. Ses hommes et lui tentèrent (généralement en vain) de convertir les Bisselites aux religions occidentales tout en attendant avec patience que les habitants du pays en viennent à accepter leurs nouveaux dirigeants. D'autres nations, comprenant parfaitement le rôle stratégique joué par le Bissel dans la région, tentèrent de briser l'emprise du Ket sur celui-ci. Grâce à une série de batailles, Véluna repoussa les forces d'invasion hors de la trouée de la Faux et des gnomes du Haut-Peuple défirent les troupes kétites dans les Basses-Crêtes septentrionales. Il ne fut cependant pas possible de progresser davantage à l'intérieur du pays à cause de la résistance des cavaliers kétites, souvent assistés par les vestiges des Compagnies des frontières du Bissel, alors employés par des intérêts occidentaux.

L'assassinat du bey Zoltan en 587 AC et le changement de gouvernement résultant dans le Ket entraînèrent la mise en place d'une nouvelle politique à l'égard du Bissel. Nadaïd, le remplaçant de Zoltan choisi par l'État, retira la plus grande part de ses troupes pour rétablir le calme dans Lopolla. Il entreprit ensuite des négociations de paix avec l'est, au grand dam de la Grande Marche et de ses troupes de guerre se rassemblant au sud de la frontière avec le Bissel.

Les négociations s'étendirent sur deux ans, de 579 à 580 AC. Elles débouchèrent sur la controversée division de Torrich, par laquelle la capitale du Bissel fut transformée en cité neutre gouvernée en commun par le Ket, le Bissel, Véluna et la Grande Marche. Le Ket retira complètement ses armées du territoire de la marche, conservant toutefois le contrôle de tous les forts, villes et terres bisselites au nord de la trouée de Roncebois.

Réagissant tardivement aux efforts de conversion du graaf Imran, les Bisselites ont brûlé des douzaines de temples baklunis au cours des quatre dernières années. La colère gronde partout au pays et les Chevaliers de la Garde ont vu leurs rangs s'accroître considérablement.

En 590 AC, le Bissel désigna la ville agricole de Pellak comme sa nouvelle capitale nationale, à cause notamment de sa position centrale. Les commandants des populaires Chevaliers de la Garde observent la ville bourgeonnante depuis les remparts du château du Haut-Surplomb et surveillent avec attention l'horizon nordique.

Conflits et intrigues : une intense et amère rivalité existe entre le Ket et le Bissel, Véluna et la Grande Marche à propos de Contrépine et du trafic commercial qui y prend place. La dispute croît entre la Grande Marche et Véluna en regard de la loyauté du Bissel. Des individus fidèles à Iuz complotent des actes maléfiques. Des bandits, des gobelins, des orques et d'étranges monstres des Hautes-Cimes et de la Ténébreuse troublent la quiétude dans l'ouest. Les Chevaliers de la Garde chuchotent que des elfes de la Vallée, déguisés en humains, espionnent ou commettent des vols dans certaines villes.

Célène

Nom officiel : royaume elfique de Célène

Dirigeant : Sa Féerique Majesté, la Reine Yolande, Parfaite Fleur de Célène, Dame Rhalta de tous les elfes (CB, F, elfe, Mag13/Gue2)

Gouvernement : monarchie féodale héréditaire au sein de laquelle la maison royale et toutes les maisons nobles sont aux mains d'elfes ; pas de relations politiques actuellement avec d'autres nations

Capitale : Enstadt

Villes principales : Enstadt (pop. 7 200)

Provinces : plusieurs domaines seigneuriaux, châteaux et communautés de manière bigarrée par des princes, des ducs, des comtes et des barons

Ressources : denrées alimentaires, textile, argent, vins et spiritueux de qualité

Monnaie : voile de lune (pp), couronne solaire (po), manteau stellaire (pe), fleur de campanule (pa), feuille de chêne (pc)





La reine Yolande de Célène et son conseiller Onselvan

Population : 140 000 – elfes 79 % (gris 55 %, sylvestres 45 %), humains 9 % (Sof), demi-elfes 5 %, gnomes 3 %, halfelins 2 % (grands 50 %, pieds-légers 25 %, costauds 25 %), autres 2 %
Langages : elfe, commun, sylvestre, gnome, halfelin
Alignements : CB*, NB, LN, N, LB
Religions : panthéon elfe*, panthéon gnome, Ehlonna, Phaulkon, Phyton, panthéon halfelin
Alliés : duché d'Ulek (mineur), Chevaliers de Luna (cf. cidessous)
Ennemis : Pomarj, Iuz. Cependant, la Célène s'est isolée politiquement des tous les États des environs
Tour d'horizon : la Célène est la plus importante nation elfique de Flannesse. Dirigée par un monarque de lignée féerique, la Grande cour est justement imprégnée des Mystères féeriques, depuis les batifolages les plus innocents jusqu'aux passions démesurées. Tous les rites y sont accomplis avec un grand soin. La reine Yolande est au premier rang de ces dévotions et cela lui a valu sa réputation, chez les humains du moins, d'inconsciente au regard des événements se déroulant de l'autre côté des frontières de la Célène. Cela n'est vrai qu'en partie car la reine reçoit parfois des ambassadeurs des pays étrangers et montre alors qu'elle saisit parfaitement ce qui se passe ailleurs en Flannesse. Cependant, elle a tout aussi clairement fait savoir qu'elle ne désirait pas que des elfes meurent dans les guerres de l'humanité.

Les frontières de la Célène sont formées du Joyau à l'est et de la Servante à l'ouest et au sud. On retrouve au nord les collines de Kron et la saillie orientale des Lortmils, qui forment une vaste arène naturelle derrière Enstadt, la capitale. Cette dernière est située dans l'angle nord-ouest de la Célène, près de la source de la Servante. Enstadt est une petite ville comparée à d'autres capitales et est dominée par le Palais de la reine des elfes, avec ses flèches et ses dômes d'argent ciselés d'or. Des parcs et des prairies, parsemés de nombreuses fontaines, étangs et jardins constituent les autres particularités majeures de l'architecture de la capitale elfique.

Tout cet ensemble est bien défendu par la Garde des compagnons, des chevaliers placés sous le commandement du conjoint royal. L'armée de Célène est principalement constituée d'infanterie légère armée de piques et d'épées longues et de nombreuses compagnies d'archers. Elle comprend également une cavalerie d'élite montant des hippogriffes et choisie parmi les plus nobles et les plus expérimentés des officiers elfes gris au service de la reine. La majorité des troupes du royaume demeurent loyales envers la reine, mais des groupes de rebelles, comme les Chevaliers de Luna, répondent davantage aux ordres de chefs affichant des opinions politiques différentes. La plupart de ces unités sont des compagnies frontalières stationnées dans les Murmures et la Céleste. Plusieurs d'entre elles ont également combattu les orques du Pomarj dans la principauté d'Ulek.

Histoire : la Célène a toujours été le domicile des elfes gris en Flannesse. Aux jours anciens, les princes elfes

contrôlaient les terres depuis la Velverdyva jusqu'à la côte Sauvage. À l'époque des Migrations cependant, leur emprise ne se limitait plus qu'à quelques poches isolées comme la Célène. En ces jours sombres, des groupes de Sulois en fuite traversèrent les Lortmils et entrèrent dans le pays elfique mais leur séjour fut bref. Leur cruauté et leur dévergondage étaient tels qu'ils furent bannis par les elfes et chassés de l'autre côté du Joyau. D'autres tribus humaines, certaines suloises même, furent mieux reçues que les autres, pour peu qu'elles chérissaient la terre et la vie. Les elfes de Célène offrirent même leur allégeance aux bienveillants souverains de la Kéolande pendant plusieurs siècles, les rejetant seulement lorsque des monarques aux ambitions guerrières montèrent sur le trône kéolandais.

La Grande cour se rassembla alors à Enstadt pour décider du futur des elfes, se cherchant un souverain parmi les siens. La princesse Yolande, de Clochepré, une magicienne elfe et une guerrière accomplie, fut désignée par les nobles rassemblés comme leur espoir le plus prometteur. De concert avec les provinces d'Ulek, la Célène expulsa les garnisons royales de la Kéolande. La princesse Yolande organisa la défense de la nation elfique et le prince consort Triserron révéla toutes ses compétences de commandement, défaisant les forces kéolandaises lors d'une série de batailles. Avec ses victoires vint l'indépendance complète de la Célène et l'élévation de Yolande au titre de reine du nouveau royaume.

D'autres périls menacèrent bientôt le royaume elfique. Les orques des Lortmils, dont les patrouilles kéolandaises ne restreignaient plus les exactions, attaquèrent leurs voisins des basses terres avec une férocité toujours croissante. Ces invasions furent toujours repoussées au prix fort et tout portait à croire qu'il n'y avait aucune fin aux hordes que crachaient les montagnes chaque printemps. La Célène forma donc une nouvelle alliance défensive avec les États d'Ulek et les gnomes des collines de Kron dans le but de contenir la menace inhumaine en coordonnant les efforts militaires de chaque nation. L'alliance remporta quelques succès mais continua d'enregistrer des pertes, la plus grande étant la mort du prince consort de Célène. En effet, revenant d'une mission dans le comté d'Ulek, le prince consort fut assailli et tué par des orques dans une passe étroite au sud de la ville de Courbois. Sa mort tragique décida les elfes de Célène à devenir le fer de lance des guerres de la Haine.

Les guerres de la Haine menées contre les orques et les gobelins du cœur des Lortmils durèrent plus de dix ans. Suivant la route des Profondeurs des Lortmils (une série de passages souterrains reliant les principaux repaires gobelinoïdes), les forces combinées d'Ulek, de Célène et des collines de Kron découvrirent les forteresses secrètes les unes après les autres. Chaque repaire orque, gobelin ou hobgobelin fut détruit, de même que le plus grand nombre possible de ces créatures tant détestées. Forcés de s'enfuir vers la surface, les survivants n'eurent pas la chance de se regrouper ou de récupérer leurs forces. Après deux rudes hivers, ils furent tout simplement chassés des montagnes.

La victoire acquise au cours des guerres de la Haine apporta encore davantage d'honneurs à Yolande. Elle fut investie de la Mante de la lune bleue et du titre de Dame Rhalta de tous les elfes. La reine Yolande trouva bien peu de réconfort dans ses honneurs et ses artifices alors qu'elle pleurait encore la perte de son époux. Elle prit tout de même quelques époux avec lesquels elle pratiqua sans doute les différents Mystères féeriques. Avec le temps, la Célène et son monarque devinrent de plus en plus isolationnistes, jusqu'au moment de la Grande guerre de Faucongris, où la reine Yolande n'offrit même pas son aide à la principauté d'Ulek contre les orques du Pomarj. En raison de la tournure inconcevable des événements, d'aucuns furent amenés à se demander si la reine n'était pas sous l'influence de conseillers maléfiques ou même si elle n'était tout simplement pas devenue folle. La vérité est qu'elle place la vie des elfes au-dessus de toute autre considération.

Depuis la Grande guerre, la Célène n'a pas dérogé à sa politique officielle de non-engagement, bien que plusieurs elfes se soient portés volontaires pour combattre dans la forêt des Murmures et plus loin encore. Les Chevaliers de Luna s'opposent à cette position et nombre de leurs membres les plus agressifs se trouvent dans le duché d'Ulek plutôt qu'en Célène. Les affaires de la Grande cour sont obscures pour les étrangers, mais il semble que la reine Yolande contrôle toujours celle-ci. Elle a même acquis un nouveau titre, celui de Parfaite Fleur de Célène. Bien que nombre de Célénois ne soient pas d'accord avec ses grandes lignes politiques, il est évident qu'ils se rappellent sa grandeur passée et qu'ils ne sont pas encore prêts à se défaire d'elle.

Conflits et intrigues : les créatures inhumains et malfaisants du Pomarj constituent une menace perpétuelle aux frontières méridionales de la Célène. Il y a également quelques querelles frontalières avec Faucongris. Certains membres des Chevaliers de Luna tentent de prendre le contrôle de l'armée célénoise. Récemment, l'époux royal est passé sous l'Arche lunaire de Séhanine, mais il n'est pas encore revenu. La reine a fait appel aux devins de sa cour afin de déterminer son sort.

Citadelle

Nom officiel : cité franche de Citadelle

Dirigeant : Son Inébranlable Honneur, Cobb Darg, Grand Seigneur Bailli de Citadelle (détails incertains)

Gouvernement : seigneur bailli élu par le conseil municipal pour une période de dix ans ; conseil municipal composé de vieux nobles, de marchands, de prêtres et de chefs militaires ; membre fondateur de la Ligue de fer

Capitale : Citadelle

Villes principales : Ancre-Nord (pop. 4 850), Citadelle (pop. 51 400), plusieurs petits villages

Provinces : un seul État-cité contrôlant les terres environnantes sur une surface de près de 4 000 kilomètres carrés

Ressources : gemmes (II–III), minerai de fer

Monnaie : œil-de-dragon (po), constellation (pa), commun (pc)

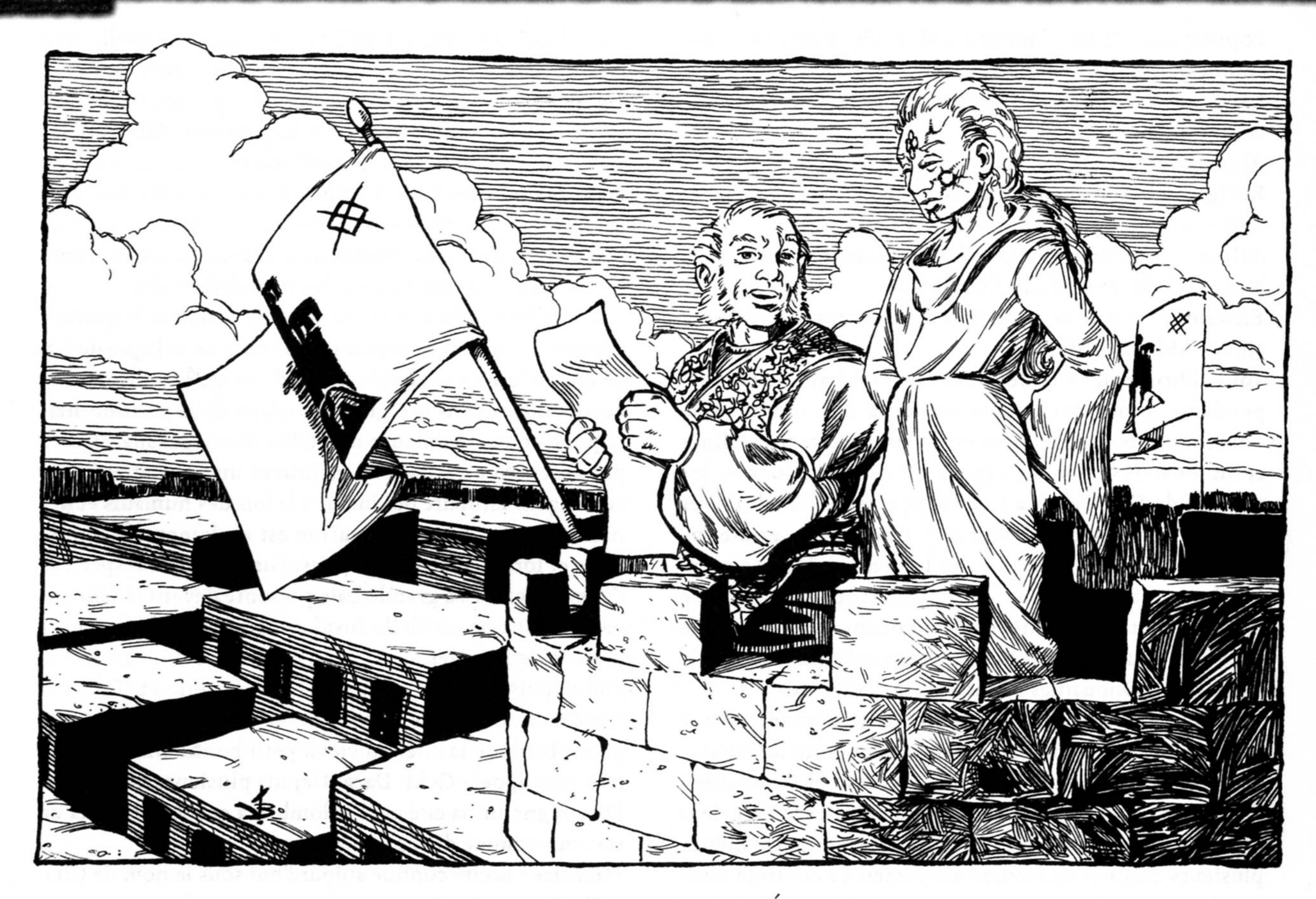
Population : 71 000 – humains 83 % (Os), nains 15 % (des collines), halfelins 1 %, autres 1 %
Langages : commun, nain, ferral (langage de commandement militaire)
Alignements : LN, LB*, NB
Religions : Héronéus, Zilkus, Procan, panthéon nain, Osprem, Xerbo, Norébo, Fortubo, Jascar, Lendor
Alliés : Onouailles (rebelles seulement), Solandie, Nyrond, habitants du cap d'Onouailles
Ennemis : Fratrie écarlate (y compris Scant dans l'Onouailles), Ahlissa (méfiance)
Tour d'horizon : Citadelle est une cité franche et indépendante située sur la côte est de la mer d'Azur. Elle s'ouvre sur une baie coincée entre les imposantes collines connues sous le nom de cap d'Onouailles à l'ouest et les collines de Fer à l'est. La Cité forteresse est l'un des rares ports dotés d'une population majoritairement œridienne dans ces eaux méridionales très largement dominées par les descendants des Suellois. La métropole elle-même repose sur une butte située à l'embouchure d'une étroite vallée qui court du nord au sud, à travers l'isthme reliant la péninsule d'Onouailles au reste de la Flannesse.

Les imposantes murailles de Citadelle forment pour le trafic un véritable goulot d'étranglement entre les anciennes provinces du sud du Grand royaume et Onouailles. Son port naturel est l'un des rares sites abrités le long de la côte entre Scant et Nærie. Il abrite en permanence plusieurs dizaines de navires maritimes. Le contrôle territorial de Citadelle s'étend au nord jusqu'aux rives de la baie de la Tête brune, dans la mer de Guéarnat, où la petite ville d'Ancre-Nord sert de mouillage auxiliaire. Elle est reliée à la cité par un système de transport efficace géré en grande partie par des nains. La cité contrôle également les collines environnantes vers l'ouest, jusqu'à environ un jour de marche de distance. Vers le levant, Citadelle revendique toutes les collines jusqu'à sa frontière avec le royaume nain des collines de Fer. Celle-ci est généralement reconnue comme étant située le long de la route Ahlissane, une passe qui coupe à travers les collines entre l'Ahlissa et la côte d'Azur. Une poignée de villages se trouvent dans la région contrôlée par Citadelle, de même que les forteresses des clans nains associés de près à la cité.

Le climat régional est généralement doux et confortable l'année durant, les eaux de la mer d'Azur modérant les températures extrêmes que l'on retrouve plus souvent à l'intérieur des terres. La région entourant la cité est accidentée et offre peu de surfaces propices à l'agriculture et à la production de nourriture. Par contre, les lieux sont riches en ressources minérales, y compris de nombreuses gemmes et un peu de platine. Cependant, Citadelle est surtout célèbre pour son minerai de fer de grande qualité qui est sous le contrôle des nains de la région depuis des siècles. En vertu de sa position géographique, Citadelle accapare aussi une large part du commerce provenant de la mer de Guéarnat et des rives occidentales de la mer d'Azur à destination de l'intérieur ærdien, de l'ancienne Aïdye ou de la Solandie. Par contre, l'industrie la plus importante demeure sans aucun doute les mines et le travail des métaux, lesquelles ont valu à Citadelle une reconnaissance internationale. La cité était souvent appelée " l'Arsenal du roi suprême " aux jours anciens précédant son indépendance et les forgerons fabricant les armes de Citadelle sont généralement reconnus comme étant les meilleurs de Flannesse, un mélange des plus grands talents humains et nains. D'ailleurs, on fait souvent référence aux forges de Citadelle quand on vante les mérites d'un objet incassable ou indéformable.

Citadelle est à la fois un membre fondateur et le quartier général de l'alliance connue sous le nom de la Ligue de fer, ce qui en fait un véritable nœud d'intrigues politiques et économiques dans la région. En raison de sa position stratégique et de l'insidieuse mentalité d'assiégés manifestée par ses citoyens, Citadelle maintient un large et puissant contingent militaire qui inclut à la fois des humains et des nains dans ses rangs. Sa marine est également de bonne taille et fort bien entraînée. C'est l'une des plus respectées dans la région. La grande baie présente devant la ville est gardée par une citadelle insulaire et une série de portes emboîtées les unes dans les autres contrôlent l'accès à la cité depuis la vallée située au nord de celle-ci. Tous ces imposants obstacles conviennent parfaitement au seigneur bailli de la cité, un vieux petit bonhomme râblé et très rusé appelé Cobb Darg. Depuis plusieurs décennies, Darg règne sur la cité avec aplomb et a gagné le respect de ses amis comme de ses ennemis.
Histoire : la cité connue aujourd'hui sous le nom de Citadelle fut terminée en 124 AC par les architectes impériaux chargés d'assurer aux Ærdis une présence fortifiée sur la mer d'Azur. Le royaume d'Ærdie était alors un vaste et riche domaine, mais la majeure partie de sa richesse se mesurait en termes de récoltes et de bétail. Or, bien que l'on dise qu'une armée marche le ventre plein, elle se bat également grâce à l'acier et se défend à l'aide de robustes armures. Les campagnes militaires se faisant toujours plus longues et plus importantes, la demande en biens et articles de métal, notamment en armes, allait elle aussi croissante. Par contre, les gisements de fer, particulièrement ceux de grande qualité capable de produire des armes, n'étaient pas très fréquents dans le royaume, à l'exception de filons mineurs situés dans les falaises aux Mouettes. Lorsque les Ærdis conquirent les Flannas indigènes dans ce qui allait devenir la Province du Sud, ils apprirent l'existence des riches gisements de fer aisément accessibles dans la région des collines de Fer, un nom fort approprié ! Cependant, avant de pouvoir véritablement exploiter cette ressource, les Ærdis devaient compter avec les habitants suellois en plus des nombreux dangers inhérents aux collines elles-mêmes.

Heureusement pour eux, les Ærdis furent toujours plus avisés que leurs compétiteurs suellois dans leurs relations avec les créatures inhumaines d'alignement bon. C'est pourquoi une alliance avec les nains des collines fut rapidement conclue, après avoir assuré une coopération mutuelle respectant l'autonomie des deux parties. Les Ærdis placèrent ensuite des troupes dans leurs camps du sud de l'Ahlissa et commencèrent leurs opérations



Son Honneur, Cobb Darg, et l'archimage Élayne Mystica

minières dans les collines septentrionales. Les Suellois, qui avaient suivi toute cette affaire de très près, jugèrent cette manœuvre hostile et rassemblèrent une force destinée à repousser les envahisseurs. Après une série d'escarmouches sanglantes, le siège et l'incendie d'un port suellois s'avérèrent décisifs et toute la région tomba aux mains des Ærdis. Un avant-poste fut construit près du port incendié afin de recevoir les marchandises et le ravitaillement des bateaux ærdiens.

Le potentiel de cet avant-poste et du terrain environnant fut reconnu très tôt par les architectes impériaux envoyés pour fortifier le port au nom du Trône de malachite. Les premières murailles furent érigées par les mineurs et les ingénieurs impériaux, en collaboration avec les nains, quant à eux chargés du travail d'excavation. Ces maîtres bâtisseurs s'attaquèrent ensuite à la construction d'une cité à la mesure des ambitions du Grand royaume dans la région, une tâche qui devait s'étendre sur plusieurs décennies. En effet, non seulement les Ærdis voulaient une base d'opérations pour exploiter les ressources de la péninsule, mais ils désiraient également profiter d'un port fortifié qui leur permettrait de maintenir une présence navale toute d'année sur la mer d'Azur. Déjà à l'époque, les Ærdis contrôlaient la mer de Guéarnat et ils étaient impatients d'accéder aux ports azuréens du ponant.

Citadelle devint de plus en plus indépendante sous le règne toujours plus décadent et négligent de la maison Rax. Son seigneur bailli, dont la nomination se faisait alors directement depuis Rauxès par le Trône de malachite, était l'égal d'un prince et disposait de nombreux pouvoirs dans la région. Bien que considéré techniquement comme un État vassal (un fief dans le fief) de l'herzog de la Province du Sud, la cité bénéficiait d'un statut officieux de palatinat en regard de ses propres affaires. Les impôts provinciaux étaient quand même collectés dans toute la région et finissaient dans les coffres de Zelradon, alors aux mains de la maison Crandaine.

La guerre des Couronnes brisa l'emprise de la maison Rax sur le Trône de malachite. On nota tout de même que le seigneur bailli de Citadelle, comme la plupart de ses collègues du sud, avait activement soutenu les revendications raxiennes. L'arrivée officielle d'Ivid Ier de Nælax sur le Trône de malachite précipita les événements. Tout le sud, y compris Citadelle, refusa de prêter allégeance et fidélité au nouveau roi suprême.

D'incessantes pressions exercées sur la Province du Sud, afin qu'elle ramène les fiefs méridionaux dans le droit chemin, incitèrent Damalinor de Nælax, le nouvel herzog nommé par Ivid, à tenter de briser la rébellion par un infâme acte de vilenie. En 446 AC, le seigneur bailli de Citadelle présenta une requête pour que soient entendus ses griefs à Zelradon et accepta une invitation de l'herzog à le rencontrer dans son palais. Lorsque son escorte et lui arrivèrent, ils furent emprisonnés et torturés à mort pour le plaisir du roi suprême. Leurs restes furent exposés pendant des semaines dans le Jardin des traîtres de Rauxès. Les citoyens de Citadelle furent si horrifiés par le récit de la mort de leur

bailli que la cité tout entière se révolta contre l'herzog et son suzerain. La Province du Sud fut plongée dans la guerre civile et le chaos. À la fin de 447 AC, les garnisons et les administrateurs ærdiens avaient été expulsés de la majeure partie de la région et seul le cœur de la Province du Sud, l'Ahlissa, demeurait sous contrôle impérial.

En réponse à ces incidents, l'herzog Damalinor déclara la guerre aux États rebelles. Il visa plus particulièrement Citadelle, pierre angulaire de la rébellion, et rassembla une armée composée de centaines de ses vassaux et de ses parents (la plupart d'entre eux étant des princes errants sans terres). Comme prime de guerre, il leur offrit une partie des États qui seraient reconquis. Ces " corsaires " et leurs hommes d'armes furent si nombreux à répondre à l'appel que le siège de Citadelle qui suivit fut appelé la bataille des Mille bannières. Cependant, cette force fut mise en échec par la conception même de la cité-forteresse. Les officiers de l'herzog ne parvinrent pas à entrer rapidement dans la cité et la Force expéditionnaire provinciale fut massacrée par un host combiné de nains, d'elfes et d'humains. Les envahisseurs survivants furent traqués dans les collines et tués au cours des semaines qui suivirent.

La nouvelle du siège manqué de Citadelle se répandit comme une traînée de poudre et un grand rassemblement fut organisé dans la cité. Y furent invités les représentants des autres États rebelles autrefois partie prenante ou gouvernés par la vaste Province du Sud. Citadelle, l'Onouailles, l'Aïdye, la Solandie et la Seigneurie des îles y déclarèrent tous leur scission du Grand royaume, prenant pour témoins les ambassadeurs du Nyrond et les nobles nains des Glorieuses, des hautes terres d'Estemarche et des collines de Fer. Ce geste fut suivi de la création de la Ligue de fer par Citadelle, l'Onouailles et l'Aïdye à la fin de 447 AC. Citadelle fut choisie comme quartier général de l'alliance, accueillant dans ses murs les ambassadeurs des autres États. La Seigneurie des îles rejoignit rapidement la Ligue de fer en 448 AC et le comté de Solandie en fit de même en 455 AC.

Pendant plus d'un siècle, la Ligue de fer rencontra beaucoup de succès dans ses efforts visant à tenir à distance ses ennemis dans le Grand royaume. Elle recourait au besoin à des espions et à divers subterfuges pour résister à toutes les tentatives des herzogs censés la reconquérir. C'est ainsi qu'au milieu des années 550 AC, l'administration de la Province du Sud fut confiée aux Chêlors, des cousins du roi suprême. Pendant plus de trente ans, les Chêlors menèrent une campagne très agressive visant à reprendre ces riches provinces, mais sans succès. En 579 AC, la Ligue de fer s'agrandit encore pour inclure l'Almor et, avec ses partisans du Nyrond, reçut l'appellation de Ligue dorée. Une série de batailles navales dans la baie de Relmor s'ensuivit presque immédiatement et, à la fin de 580 AC, Ivid V remporta finalement une victoire mineure contre les insurgés en empêchant toute expansion future et en paralysant leurs armées.

Citadelle ne fut pas trop affectée par la Grande guerre de Faucongris, du moins jusqu'à ce que ne se révèle un nouvel ennemi dans le sud. La Fratrie écarlate et ses agents usurpèrent le gouvernement de trois des États membres de la Ligue de fer, mais le vieux Cobb Darg se montra plus prévoyant et empêcha qu'un sort semblable ne soit réservé à Citadelle. La Seigneurie des îles et son nouveau seigneur proclamèrent leur soutien à la Fratrie écarlate durant l'hiver de 583–584 AC et Citadelle se révulsa devant les activités de son ancienne alliée. Celles-ci incluaient des raids contre les ports de la Ligue de fer et une aide à la Fratrie écarlate dans l'établissement d'un blocus naval destiné à isoler Citadelle. La flotte de la cité souffrit grandement de cette situation et a aujourd'hui l'ordre d'attaquer à vue les navires de la Seigneurie des îles.

Citadelle vécut en état de siège jusqu'à la fin de 586 AC, lorsque la Fratrie écarlate subit des revers importants dans l'Aïdye et l'Onouailles, ce qui l'empêcha de maintenir la pression sur les défenseurs de la ville. Depuis cette époque, la cité n'est plus acculée et a même tenté de reformer l'alliance. Ainsi, en 590 AC, Cobb Darg a étendu son soutien au mouvement de libération de l'Onouailles et il est maintenant pressé d'agir directement pour reprendre Scant. Des relations étroites sont maintenues entre le roi nain Holgi l'Hirsute des collines de Fer, qui n'a aucune affection pour l'Ahlissa, et le nouveau roi elfique de la Solandie, qui accorde toujours son soutien à Citadelle et demeure son plus grand allié.

Conflits et intrigues : le commerce et les communications entre Citadelle et Ahlissa sont à la limite de la rupture. De curieuses rumeurs prétendent que Cobb Darg cache quelque chose à propos de sa descendance. Des agents de Citadelle sont toujours en contact avec des nobles mineurs de la Seigneurie des îles encore loyaux à la Ligue de fer. Cobb Darg ne se fie pas au duc Corièle d'Onouailles, l'ambassadeur de Jian Destron à Citadelle. Les entrailles de la ville renferment plusieurs niveaux d'une vaste cité souterraine dans laquelle s'abritent des centaines de citoyens. C'est également à cet endroit que prendrait place un certain trafic (commercial ou autre) avec Mitrik de Véluna, à travers un portail magique.

Comté d'Ulek

Nom officiel : comté palatin d'Ulek
Dirigeant : Sa Noble Miséricorde, Lewenn, Comte Palatin d'Ulek, Archidruide (N, M, humain, Dru13 de Béreï)
Gouvernement : monarchie féodale héréditaire ; le comte doit être membre de la hiérarchie druidique et satisfaire aux conditions rituelles uniques à ce pays
Capitale : Jurnre
Villes principales : Jurnre (pop. 13 100), Berges-Froides (pop. 10 900), Boiscour (pop. 7 800)
Provinces: toutes sortes de vicomtés, baronnies, communes, etc., humaines et humanoïdes
Ressources : denrées alimentaires, cuivre, argent, gemmes (I–II)
Monnaie : soleil d'or (po), miroir d'eau (pe), lune d'argent (pa), fût de cuivre (pc)
Population : 370 000 – humains 79 % (OFS), gnomes 8 %, halfelins 6 % (pieds-légers 45 %, costauds 30 %, grands 25 %), elfes 3 %, nains 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, gnome, kéolandais, halfelin

Alignements : N*, LN, CN, LB, CB
Religions : Béreï, Béorie, Ehlonna, Obad-Haï
Alliés : États d'Ulek, Kéolande, Grande Marche, Verbobonc, Dyves, Faucongris, Chevaliers de Luna, Célène (en théorie), Chevaliers de la Garde (faible), cercles druidiques (particulièrement dans la vallée du Sheldomar)
Ennemis : Pomarj, Iuz
Tour d'horizon : situé au centre des trois États d'Ulek, le comté est séparé du duché, au nord, par la Froide et de la principauté, au sud, par la Vieille. La frontière orientale du comté est formée par la Servante et débute plusieurs lieues au nord de Boiscour, s'enfonçant dans les Murmures jusqu'à rejoindre le Joyau et se poursuivant ensuite sur une distance de vingt lieues au-delà. Le comté a pu conserver ses terres des Lortmils, notamment grâce aux efforts fournis des Rôdeurs des Murmures et des montagnards qui protègent les hautes terres boisées du levant.

Les défenseurs du comté sont organisés en compagnies raciales. Les cavaleries légère et moyenne sont constituées d'humains maniant la lance d'arçon et le sabre. Les unités d'infanterie lourde des régions occidentales sont formées d'humains armés de piques et de hache d'armes, soutenus par des archers et des frondeurs halfelins et gnomes. Ces derniers disposent aussi de leur propres compagnies de lanciers. Dans la partie orientale du comté se trouvent des unités de montagnards maniant haches, épées et lances, sous la direction des rôdeurs. Ils sont en très bons termes avec les elfes et les demi-elfes de la Célène méridionale.

L'agriculture est la principale activité du comté d'Ulek. Les fermiers halfelins et humains des régions vallonnées de l'ouest et du sud du pays fournissent du grain aux moulins de la Kéolande. De leur côté, les brasseurs gnomes et les artisans du bois produisent des biens destinés à l'exportation comme à la consommation locale. Le comté profite grandement de la surveillance des druides dans toutes ces régions et le comte en personne appartient forcément à la hiérarchie druidique. Le comte actuel et sa famille vénèrent Béreï, mais beaucoup d'habitants sont des adeptes d'Ehlonna et d'Obad-Haï. Les humanoïdes préfèrent particulièrement Ehlonna. Toutefois, les citoyens du comté ne cèdent pas aux conflits religieux, car ils se soucient davantage de leur pays et de leurs compatriotes que des croyances divergentes.
Histoire : le comté d'Ulek est depuis longtemps l'une des nations les plus paisibles de Flannesse. Les Flannas indigènes et les peuples d'halfelins acceptèrent volontiers la souveraineté œridienne en échange d'une certaine protection contre les Suellois les plus avides. Avec le temps, ils démontrèrent également la volonté d'accepter les Sulois de bonne disposition. Les habitants de la région sombrèrent très tôt sous le contrôle de la Kéolande, mais le comté fut toujours un territoire à part, doté de son propre seigneur. La Vielle foi (le druidisme), telle que pratiquée par les gens du peuple à travers toute la Flannesse centrale, était ici le berceau de la culture. Le souverain fut toujours un membre de la hiérarchie druidique et sa position était respectée à la fois par les humains et les humanoïdes du pays, peu importe la race ou le dieu que préférait le souverain.

Ursunn Froide, le premier comte (qui, il y a fort longtemps, emprunta la voie des Hiérophantes), instaura une tradition d'épreuves physiques, sans rapport avec le combat, pour déterminer les qualités du dirigeant à gouverner. Ces épreuves, appelées les Rigueurs des éléments, étaient bien distinctes des combats visant à progresser au sein de la hiérarchie druidique. Elles étaient au nombre de quatre, chacune correspondant à l'un des quatre Logis créés par Ursunn. À chaque saison, le comte devait affronter une Rigueur pour entrer dans le Logis correspondant, d'où il gouvernait jusqu'à la saison suivante. De cette façon, même si le comte devait redescendre dans la hiérarchie druidique, en raison d'un opposant plus fort, il demeurait à la tête du comté tant et aussi longtemps qu'il était capable d'affronter les Rigueurs.

Pendant de nombreuses années, le comté fut livré à lui-même, sous la protection des forces armées de la Kéolande néanmoins. Après un certain temps cependant, la Kéolande tenta de conquérir davantage de terres chez ses voisins. Le comte, ainsi que les nobles de toutes les races du pays, décidèrent de se joindre à la Célène et aux autres Uleks dans leur rébellion contre les impérialistes kéolandais. Les forteresses kéolandaises furent rapidement démolies et leurs troupes, surprises, jetées hors du pays. Aucun coup ne fut porté, mais un certain nombre d'officiers kéolandais durent se débarrasser de charmes divers à leur retour au pays. Malgré ce geste audacieux, le comté d'Ulek parvint ensuite à s'entendre avec la Kéolande et sortit de l'affaire doté d'un véritable statut indépendant.

Les guerres de la Haine ébranlèrent le comté comme elles secouèrent tous les États d'Ulek. Le soutien du comté prit la forme de matériaux bruts et de nourriture, qui profitèrent avant tout à la principauté d'Ulek, et les druides du pays firent usage de leurs talents de guérison pour aider l'ensemble de leurs alliés. Tout cela fut réalisé en mémoire du prince consort de Célène, qui perdit la vie dans un étroit col des hauteurs des Lortmils, le défilé du Druide. Une compagnie de rôdeurs fut même formée pour protéger la dangereuse route reliant le défilé et la petite ville de Boiscour, sur la frontière orientale du comté, ultime hommage à la mémoire de Triserron de Célène.

Avec la fin des guerres de la Haine, le comté retrouva la paix, une paix qui dura jusqu'à la Grande guerre de Faucongris. Sur les conseils et recommandations de son vieil ami, le duc d'Ulek, le comte décida de signer le traité de Niole Dra et d'envoyer des troupes se battre dans le nord. La majeure partie de l'armée de métier du comté partit et rejoignit les troupes alliées pour défendre la Furyondie, laissant les collines et les hautes terres sans défense contre les humanoïdes du Pomarj. Les rôdeurs des Murmures et des Lortmils orientales ne purent défendre que Boiscour, qui fut contournée par la horde principale des humanoïdes. Heureusement, cette horde fut rapidement repoussée grâce à la vaillance d'un contingent de volontaires mené par des nains, mais les humanoïdes se replièrent dans les Murmures et ils y sont encore aujourd'hui.

Bien que la Grande guerre de Faucongris soit maintenant terminée, les hostilités en cours dans la partie



orientale du comté n'ont jamais cessé. Des forces de la principauté d'Ulek et de la Célène méridionale s'associent régulièrement aux rôdeurs et aux montagnards du comté pour combattre leurs ennemis du Pomarj. Les forces mixtes des Uleks déjouèrent une tentative d'invasion de la Célène, il y a de cela cinq ans, et conservèrent ainsi le contrôle de la rive ouest du Joyau dans la forêt des Murmures. Le reste du pays soutient ses actions, ainsi que tous les efforts déployés par la principauté pour reprendre ses territoires perdus.

Conflits et intrigues : on a rapporté une recrudescence des combats contres les troupes du Pomarj dans la forêt des Murmures. Récemment, le comte Lewenn a été rétrogradé dans la hiérarchie de la Vieille foi. Une mission est en cours pour soulager les elfes du bois d'Argent, qui souffrent d'une étrange maladie.

Comté d'Urnst

Nom officiel : comté d'Urnst

Dirigeant : Sa Noble Luminance, la comtesse Belissica d'Urnst (CB, F, humain, Mag14)

Gouvernement : monarchie féodale prêtant allégeance au duché d'Urnst, bien que les affaires internes soient conduites de manière indépendante ; passation héréditaire des pouvoirs au sein d'une grande famille noble (pas royale cependant), la maison Gellor, qui présente de solides états de service militaires et aventureux

Capitale : Radigast

Villes principales : Brotton (pop. 29 000), Caporna (pop. 5 900), Didielne (pop. 3 300), Madrette-la-Haute (pop. 6 400), Pont-Jed (pop. 7 100), Radigast (pop. 44 800), Roc-la-Bataille (pop. 2 900), Trigol (pop. 9 600)

Provinces : six archibaronnies, neuf baronnies seigneuriales et onze baronnies domaniales (les seigneurs baillis et les baillis sont inclus, car ils sont détenteurs d'un baronnage)

Ressources : denrées alimentaires, textile, or

Monnaie : [inspirée du Nyrond] esterlin (pp), noble (po), éclat (pe), château (pa), commun (pc)

Population : 682 200 – humains 79 % (SOr), halfelins 9 % (pieds-légers), elfes 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, halfelin, rhopan, elfe

Alignements : LB, NB*, N

Religions : Héronéus, Saint Cuthbert, Pélor, Phyton, Lydia, dieux œridiens de l'agriculture, Xerbo, Zilkus, panthéon halfelin, Norébo, Pholtus, Boccob

Alliés : duché d'Urnst, Faucongris, Nyrond, collines de Silex, Furyondie, Taine (famille noble exilée et réfugiés)

Ennemis : Iuz (particulièrement le domaine des Royaumes brigands), Marche aux ossements, Arbonne (méfiance)

Tour d'horizon : les frontières du comté d'Urnst n'ont pas changé depuis des siècles. Ce dernier étant situé sur la côte hospitalière du lac aux Profondeurs inconnues, le gros de l'économie nationale provient d'activités mercantiles. La frontière orientale de l'Urnst, délimitée par la route du Rocher et la rivière Franz, fut pendant longtemps bien gardée contre la menace d'une invasion du Nyrond. Aujourd'hui, les vieux châtelets et châteaux d'autrefois servent de nouveau, mais pour surveiller les vagues de réfugiés originaires du levant et en quête d'une vie meilleure.

Les grandes plaines d'Urnst expliquent sa production incroyable de denrées alimentaires et ce, dans toutes les régions du pays. Bien que de petites forêts et des bois parsèment son paysage, l'Urnst n'est pas connu pour ses régions sauvages et inhabitées. L'afflux des réfugiés explique que l'on trouve aujourd'hui des fermes et même de nouvelles seigneuries presque partout.

Les grandes villes et les villages du comté d'Urnst sont reliés entre eux par un réseau de routes brillamment conçu et fort bien entretenu, établi selon le style (magique selon certains) de l'ancien Grand royaume. Effectivement, la plupart des infrastructures et des constructions architecturales d'importance remontent à l'occupation ærdienne, un fait apprécié des Urnstois malgré leur méfiance envers les nations du levant.

L'Urnst dispose d'une petite mais efficace escadre de vaisseaux de guerre sur le Nyr Dyv, basée dans la ville militaire de Madrette-la-Haute. Une armée de métier composée de trois mille cavaliers et fantassins est répartie en plusieurs garnisons aux endroits stratégiques, le long de la frontière septentrionale et partout à travers le royaume. Les nobles peuvent facilement rassembler dix fois plus d'hommes en une semaine ou deux.

Histoire : faisant jadis partie de la grande nation d'Urnst, le comté fut établi comme protectorat distinct par le roi suprême Jiranen d'Ærdie en 189 AC. Possédant, et de loin, la plus grande quantité de terres fertiles de toutes les nations bordant le Nyr Dyv, l'Urnst devint le grenier de toute la région pendant de nombreuses années, fournissant du blé à des communautés aussi éloignées que Colbutte, dans le duché de Taine.

Lorsque le Nyrond se sépara du Grand royaume, il entra dans une période d'expansionnisme, prenant le comté d'Urnst suite à une brève et surprenante série de manœuvres visant la capitale. La plupart des Urnstois acceptèrent très mal les années d'occupation, durant lesquelles leur propre aristocratie (majoritairement suelloise et entretenant des liens étroits avec celle du duché) fut intégrée à l'arrogante noblesse du Nyrond. Ce mécontentement se manifesta très rarement de façon violente cependant. Le lot des habitants de l'Urnst fut en effet bien meilleur que celui des citoyens de l'Arbonne en des circonstances similaires.

Un demi-siècle après le Grand conseil de Rel Mord, le comté d'Urnst devint un État palatin placé sous la protection du duché d'Urnst, plus riche et plus puissant. Cette situation politique se poursuit de nos jours.

Il faut cependant admettre que si le comté d'Urnst est officiellement subordonné à son cousin du sud, il ne se comporte pas comme tel. La maison régnante d'Urnst, les Gellor, a depuis longtemps la réputation d'engendrer des individus particulièrement déterminés. L'actuelle comtesse, Belissica, bénéficie d'une popularité sans pareille auprès de l'ensemble des dirigeants de Flannesse. Politicienne et diplomate confirmée, elle entretient de chaleureuses relations avec les habitants du duché et a même gagné le respect des Rhéniens et de certains Rois brigands favorables envers Iuz.

Pendant un certain temps, juste avant la Grande guerre de Faucongris, il sembla que les deux nations d'Urnst pourraient ne plus former qu'une seule entité, comme c'était le cas autrefois. Tous les nobles, de Port-Toli à Marnère, comptaient sur le mariage de la comtesse et de Jolan Lorinar (NM, M, humain, Gue8), le fils aîné du duc Karll. Se préparant à cet événement, les cours d'Urnst se rapprochèrent encore davantage, partageant alors fonctionnaires et conseillers. Cette union n'eut cependant jamais lieu. Nombre d'hypothèses furent avancées pour expliquer comment le jeune duc put repousser la ravissante comtesse, d'humeur toujours égale. Célibataire, Belissica vieillit avec grâce, conservant toujours autour d'elle un certain nombre de prétendants (nombre étant bien placés dans les cours des pays voisins), mais ne restant jamais avec l'un d'eux plus de quelques mois.

L'Urnst ne vit que peu d'actions militaires pendant la Grande guerre, mais des réfugiés de tous les coins de la Flannesse centrale vinrent remplir les rues de Radigast et des villes situées près de la frontière avec le Nyrond. Si ces gens arrivèrent en contant des récits de souffrances terribles et de peur sans pareille, la comtesse remarqua bien vite que nombre d'entre eux étaient venus les bourses pleines, accompagnés de toutes les richesses d'une vie au fond de leurs poches ou de coffres. Grâce à un certain nombre d'impôts nouveaux suggérés par l'ingénieux ministre des Finances d'Urnst, Eckharde, une grande partie de cette richesse se trouve aujourd'hui dans les coffres du gouvernement, faisant de l'Urnst l'une des rares nations à quitter les années de guerre en meilleure forme qu'avant celles-ci.

L'Urnst a utilisé sa richesse et son prestige pour offrir une aide appréciable au Nyrond, en finançant cette nation en difficulté et en fournissant des soldats dans le cadre de la campagne Almorienne. Les cicatrices de l'occupation nyrondaise semblent enfin avoir disparu. Du point de vue de la cour de la comtesse, le fait que l'un des plus puissants royaumes du continent lui doive plusieurs centaines de faveurs contribue énormément à effacer les vieilles blessures.

Belissica sait cependant qu'elle gagne peu à soutenir Ehyeh III, le duc de la Taine qui dirige son peuple de réfugiés depuis Radigast. La comtesse répond favorablement à ses demandes d'audiences personnelles et finance modestement sa cour. Il arrive parfois même qu'elle offre au duc déchu certaines de ses troupes, si l'opération militaire pressentie semble convenablement planifiée et peu risquée pour ses soldats. Elle sait cependant que le fait de se laisser entraîner dans la lutte entre les Tainois, Iuz, les Poings et les armées saintes de l'Arbonne n'amènera rien de bon à l'Urnst. Belissica est peut-être noble et vertueuse, mais elle est aussi sage. La clef de la reconquête de la Taine ne se trouve pas à Radigast.

Conflits et intrigues : une infestation rare fait pourrir le bois des navires dans les chantiers navals de Bampton. Le vieux seigneur fou de Brotton refuse de payer ses impôts à la comtesse et parle ouvertement de révolte. Madrette-la-Haute a récemment été attaquée par des navires que l'on croit être ceux du prince Zich, de la Rougepoigne. Liée par des traités avec certains alliés de Zich, Belissica ne peut répondre à cette attaque sans compromettre d'importantes alliances secrètes au nord de l'Arsommaille.

Côte Sauvage (cf. Faucongris, Pomarj)

Duché d'Ulek

Nom officiel : duché d'Ulek
Dirigeant : Sa Noble Radiance, Duc Grenowin d'Ulek (NB, M, elfe, Mag11/Gue2)
Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec passation héréditaire des pouvoirs, les maisons nobles et royales étant exclusivement elfes
Capitale : Trinegli
Villes principales : Cachevoie (pop. 11 500), Gardache (pop. 13 200), Trinegli (pop. 14 500)
Provinces : un assortiment chaotique de nobles fiefs, le plus grand étant une baronnie et le plus petit (une tour et la colline sur laquelle elle s'élève), une principauté ; les chefs qui ne sont pas des elfes peuvent détenir des titres de noblesse mineurs ; nombre de forteresses gnomes sujettes du duché se trouvent dans les monts Lortmil
Ressources : denrées alimentaires, textile, électrum, or, argent, gemmes (I–II)
Monnaie : [inspirée de la Célène] voile de lune (pp), couronne solaire (po), étoile filante (pe), fleur de campanule (pa), feuille de chêne (pc)
Population : 392 200 – humains 43 % (Sfo), demi-elfes 32 %, elfes 19 % (hauts 75 %, sylvestres 25 %), gnomes 3 %, halfelins 2 %, autres 1 %
Langages : commun, elfe, kéolandais, sylvestre
Alignements : CB*, NB, N, CN
Religions : panthéon elfe, Ehlonna, Phaulkon, Phyton, Béorie, Fharlanghn, Kord, panthéon gnome
Alliés : États d'Ulek, Kéolande, Grande Marche, Stérich, Geoff (exilés), Verbobonc, collines de Kron, Maison-Haute, Véluna, Furyondie, Dyves, Faucongris, duché d'Urnst, Chevaliers de Luna, Célène (tensions importantes), Chevaliers de la Garde
Ennemis : Pomarj, Iuz
Tour d'horizon : le duché est le seul des trois États d'Ulek, autrefois soumis au trône kéolandais, qui maintienne des relations amicales avec tous ces voisins immédiats. Étant l'un des rares pays de Flannesse dirigé par un souverain elfe, le duché d'Ulek est parvenu à préserver une harmonie entre tous ses citoyens de races variées. Le duc a longuement tenté d'encourager la même ligne politique entre différents groupes d'autres nations, n'obtenant toutefois que des résultats mitigés. Le duché est toujours prospère sur le plan économique, commerçant avec la Kéolande, les Uleks du sud et Véluna, de même qu'avec la Célène et les gnomes des collines de Kron. Les marchands demi-elfes du duché sont considérés comme les plus honnêtes et les plus débrouillards de toute la Flannesse.

Les terres du duché s'étalent entre la Froide et le Sheldomar, et la Lorte sépare le pays de la Grande Marche. Sa frontière nord-est se trouve quelque part dans les monts



Lortmil, mais les troupes du duché protègent toute la longueur de la passe de Célène. Le duché est officieusement divisé en une région septentrionale et une autre méridionale. Les terres situées entre le bois de la Hache et les collines de Pierre-Froide, mais également celles qui se trouvent plus au sud, sont principalement occupées par des nains et des elfes des bois. La partie nordique, du col d'Ulek à la ville de Cachevoie, est la demeure des hauts-elfes, mais aussi de la plupart des demi-elfes et des humains.

L'armée de cette petite nation est constituée de cavaliers, de fantassins et d'archers dans des proportions à peu près égales. La cavalerie moyenne et la cavalerie lourde sont composées presque exclusivement d'humains maniant la lance et la masse, alors que la cavalerie légère renferme plutôt des lanciers et des archers hauts-elfes. Des unités d'humains armés de piques et de haches d'armes s'ajoutent aux archers elfes des bois du duché méridional. Les Chevaliers de Luna sont également présents dans la région, mais ils ne font pas partie des forces ducales. La plupart sont les invités de forteresses de montagne appartenant aux nobles hauts-elfes, près de la passe de Célène. Les Chevaliers de la Garde traversent parfois le duché, mais ils sont moins bien accueillis par les autochtones.

Histoire : les Uleks abritent des humanoïdes d'alignement bon depuis de nombreux siècles, alors que les guerres et les nations d'humains déportés traversent la Flannesse de long en large, exploitant nombre de terres hospitalières. Les elfes constituent la race prédominante sur les terres du duché. Des immigrants suellois menacèrent toutefois brièvement cette souveraineté, mais ils furent chassés par des vagues successives de Sulois œuvrant de concert avec les elfes indigènes.

Quelques générations plus tard, la Kéolande fit de la région l'une de ses provinces, non sans avoir concédé l'autorité régionale au duc haut-elfe et l'avoir assuré d'un droit de vote au Conseil royal. Cet arrangement se révéla satisfaisant pour tous, jusqu'à ce que les Kéolandais n'entreprennent une série de guerres visant à accroître la taille de leur domaine. Le duc elfe et ses sujets, y compris les gnomes et les humains, se détournèrent alors du trône kéolandais et chassèrent toutes les garnisons du roi. La rébellion des Uleks réussit en grande partie grâce à la collaboration des trois Uleks, mais également en raison des diversions causées par d'autres insurrections dans le royaume. La ligne politique de la Kéolande s'adoucit finalement et, après de longues négociations, le duché d'Ulek acquit sa pleine autonomie.

Le commerce était depuis toujours important pour le duché et les maisons marchandes des demi-elfes de Cachevoie ne tardèrent pas à monopoliser les échanges avec les elfes et les gnomes de la Célène et des collines de Kron. Ces marchands prirent conscience très tôt de la menace sérieuse que posaient les humanoïdes des Lortmils et, avec l'aide de leurs homologues des clans de gnomes des collines de Kron, œuvrèrent à réunir la Célène et les Uleks en une coalition défensive. Pendant plusieurs années, cette mesure sembla satisfaisante. Cependant, lorsque le prince consort de Célène fut terrassé par des orques non loin de la frontière, il parut évident que seule la guerre totale résoudrait ce problème.

Les guerres de la Haine embrasèrent toute la région des Lortmils. Bien que les citoyens du duché ne fussent pas parmi les principaux acteurs, leur soutien aux troupes engagées sur le front n'en fut pas moins important. Ainsi, le duché fournit des troupes aux campagnes soutærraines, mais approvisionna surtout les forces naines et elfes en nourriture et autres produits. Toute la force militaire du duché fut ensuite mise à contribution lorsque les humanoïdes émergèrent à la surface et elle aida ses alliés à les chasser complètement des Lortmils.

Les années qui suivirent furent très prospères pour le duché. Les relations qu'il entretenait avec tous ses voisins étaient bonnes et il continua de dominer le commerce entre les humains et les humanoïdes de la région. La Grande guerre de Faucongris vit le duché se joindre à ses voisins kéolandais et à bien d'autres, par le biais du traité de Niole Dra. Une armée mixte des signataires du traité prit la direction du nord pour venir en aide à la Furyondie qui luttait contre Iuz, laissant du même coup et bien involontairement les hautes terres des Lortmils exposées à une invasion des orques du Pomarj. Seule une force symbolique menée par un commandant nain de la principauté d'Ulek se dressait encore entre les orques et les cols des montagnes. Défendant farouchement les routes des hautes terres, la petite troupe parvint à tenir jusqu'à ce qu'arrivent enfin les renforts dépêchés par le duché et le comté. En effet, lorsque les nouvelles de l'invasion parvinrent aux oreilles du duc, il retira la moitié de ses armées de la Furyondie et les envoya défendre les Lortmils. Le fait qu'il ne reçut aucune aide de la Célène fut plus dur à avaler, mais même après la fin des hostilités, le duc continua de prêcher de bonnes relations avec son allié présumé.

Aujourd'hui encore, le duc continue de faire preuve de diplomatie avec la Célène, mais il a également soutenu avec ardeur la principauté d'Ulek dans son conflit l'opposant aux humanoïdes du Pomarj. Son soutien à la campagne du Stérich a été un grand succès et il souhaite que son allié, le prince d'Ulek, reprenne tous ses territoires perdus. À cette fin, le duc a permis à quelques-unes de ses troupes de servir dans la principauté et s'est acquitté de tous les coûts de celles-ci. Il soutient de la même manière de nombreuses troupes célénoises, y compris des unités placées sous le commandement des Chevaliers de Luna. Jusqu'à maintenant, il ne s'est pas prononcé en faveur d'une quelconque action contre la Célène ou son monarque, mais plusieurs de ses nobles les plus puissants souhaitent qu'il le fasse.

Conflits et intrigues : les Chevaliers de Luna exercent une influence grandissante parmi les nobles du duché. Une épidémie de vers mangeurs de bois est en train de détruire les maisons elfiques construites dans les arbres du bois d'Argent et nombre des elfes des bois souffrent d'une maladie en rapport avec ce phénomène.



Duché d'Urnst

Nom officiel : duché palatin d'Urnst
Dirigeant : Sa Très Souveraine Grâce Karll Lorinar, le Duc d'Urnst, Gardien des Abbor-Alz (CB, M, humain, Rôd13)
Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec passation héréditaire des pouvoirs, jurant allégeance (en théorie seulement) à l'ancien Grand royaume ; le duc est avisé en toute chose par l'Honorable chambre, une délégation de Suellois nobles ou de haute extraction
Capitale : Leukish
Villes principales : Plaines d'or (pop. 6 700), Leukish (pop. 22 300), Nellix (pop. 13 400), Nyrstran (pop. 8 600), Pontyrel (pop. 7 550), Seltaren (pop. 9 800)
Provinces : quinze bas comtés (chacun étant subdivisé en baronnies et communes) et quatre marches sauvages (Cairannes [la plus grande partie de cette marche a récemment été donnée à Faucongris], Abbor-Alz occidentales, Abbor-Alz orientales et forêt Céladon)
Ressources : denrées alimentaires, argent, électrum, or, platine, gemmes (I–IV)
Monnaie : [inspirée du Nyrond] esterlin ducal (pp), duc d'or (po), éclat (pe), écu (pa), commun (pc)
Population : 781 850 – humains 79 % (S), halfelins 9 % (pieds-légers 80 %, grands 20 %), elfes 5 % (sylvestres), nains 3 % (des collines), gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, halfelin, elfe
Alignements : LB, NB*, N
Religions : Saint Cuthbert (parmi les habitants de la contrée), Pélor, panthéon halfelin, Lydia
Alliés : comté d'Urnst, Faucongris (méfiance), Nyrond (méfiance), Furyondie
Ennemis : Iuz, Terres étincelantes, Rhéniens
Tour d'horizon : l'Urnst a la chance de pouvoir accéder au Nyr Dyv et au fleuve Nessère, des voies d'eau constituant des axes de circulation cruciaux en ce qui concerne l'acheminement des légendaires ressources minérales et denrées alimentaires du duché (principalement du saucisson et du seigle).

Tout aussi chanceuses sur le plan climatique, les fermes d'Urnst sont productives toute l'année, sauf au cœur de l'hiver. Les pluies estivales inondent régulièrement les berges de la Nessère au sud de la capitale. Les fermiers avisés construisent de petites haies de pierre autour de leurs champs et placent les appentis sur de courts pilotis. Les célèbres contreforts vallonnés du nord empêchent que ne surviennent de telles inondations. Les paysages qu'ils offrent sont à couper le souffle et figurent dans tous les récits de voyage de la Flannesse.

Bien que l'Urnst dispose de défenses naturelles sur toutes ses frontières, des armées de métier ont été postées depuis longtemps le long de celles-ci afin d'accroître la capacité d'intervention de la nation. Les problèmes avec les vieux Royaumes brigands, les Rhéniens, les nomades du désert, les habitants primitifs des collines et d'occasionnelles bandes d'humanoïdes en maraude ont toujours trouvé une solution rapide grâce aux Bär rampants, les cavaliers d'élite du duc Karll, stationnés à Seltaren.

Histoire : la majeure partie des immigrants sulois traversèrent les Abbor-Alz un an à peine avant les Cataclysmes jumeaux. Trois familles de nobles mineurs se séparèrent alors de leurs congénères. Fatiguées de toutes ces années de voyages et disposées à s'établir dans ces plaines quasiment inhabitées, elles se regroupèrent et fondèrent une nouvelle maison suloise : les Mhaure.

Suivant les indices laissés par d'anciennes communautés naines dans les collines proches, les Mhaure ne tardèrent pas à découvrir les cavernes de Délagos, un complexe réseau de grottes naturelles qui semblait constituer une source inépuisable de gemmes. Les Mhaure débutèrent la construction d'un vaste château non loin des mines et jetèrent du même coup les fondations de leur civilisation. Les Mhaure appelèrent leur nouvelle patrie Urnst, d'après le nom d'une importante maison suelloise fondatrice de l'ancien empire, et commencèrent une nouvelle vie.

Bien que basés dans les terres situées autour du château de Mhaure, les dirigeants de l'Urnst revendiquèrent en un siècle tous les territoires se trouvant à l'ouest de la rivière Franz, des prétentions chaudement disputées par les Œridiens déjà en place. Une alliance économique conclue avec le royaume œridien du Nehron, directement à l'est, mit fin à la plupart des résistances dans la région.

Au fil du développement de la nation, il devint clair que le siège du gouvernement devait être déplacé plus à l'est des terres originelles des Mhaure. Les Suellois fondèrent donc la ville de Seltaren, plus proche à la fois de la frontière nord-est et des elfes de la Céladon, qui étaient entretemps devenus de riches et enthousiastes partenaires commerciaux. Les cavernes de Délagos finirent par s'épuiser et les quelques nobles qui demeurèrent dans l'Urnst occidental acquirent bientôt une réputation bien méritée mélangeant excentricité, pauvreté et démence.

Après la fondation de Seltaren, le gouvernement passa d'une coalition de nobles à un véritable " sénat " de délégués choisis par les maisons nobles. Pendant que nombre des habitants d'Urnst se mêlaient aux Flannas indigènes et aux Œridiens de ce qui allait devenir le comté d'Urnst, le Sénat mettait en place des lois strictes de pureté raciale. Ainsi, aucun noble ne devait avoir un métis pour descendant, sous peine d'être écrasé jusqu'à ce que mort s'ensuive dans le cadre d'une cérémonie publique. Heureusement, ces lois ont depuis longtemps disparu dans l'oubli, mais elles montrent bien qu'à l'époque, même si les Suellois d'Urnst étaient moins débauchés que la plupart de leurs semblables, ils n'en demeuraient pas moins paranoïaques et excessivement fiers de leur lignée.

En 124 AC, le Grand royaume chercha à établir d'autres routes commerciales menant vers la prospère vice-royauté du Ferrond. Cette année-là, des délégués envoyés par le Trône de malachite présentèrent un plan audacieux aux sénateurs d'Urnst. Ils proposèrent en effet d'annexer l'Urnst au Grand royaume en qualité d'État palatin, épargnant ainsi à l'empire la peine de procéder à une invasion



en bonne et due forme. Une analyse détaillée de la proposition montra que celle-ci était beaucoup plus avantageuse pour les seigneurs locaux que pour Rauxès. Néanmoins, la hautaine noblesse d'Urnst la rejeta sans même en débattre, au grand dam des seigneurs établis au nord-ouest de la rivière, qui espéraient depuis longtemps un rapprochement avec l'Ærdie.

Des décennies plus tard cependant, le Sénat était veule et corrompu. Des épidémies frappant les récoltes (certains prétendent qu'elles survinrent par la faute de druides achetés par l'Ærdie) et des révoltes d'affamés forcèrent les dirigeants d'Urnst à adopter des mesures draconiennes. C'est ainsi qu'en 189 AC, le Sénat vendit toutes les terres comprises entre le Franz et l'Arsommaille au Grand royaume, contre une pleine caravane de trésors et d'objets magiques. Les seigneurs du nord, longtemps négligés par le sénat sulois, se réjouirent de cet arrangement. La nation d'Urnst fut divisée en deux, un comté au nord et un duché au sud.

Si les habitants du comté d'Urnst accueillirent les Ærdiens à bras ouverts, le nouveau gouvernement palatin du sud s'avéra plus méfiant, craignant que l'afflux de conseillers et d'habitués œridiens ne diluât la culture suloise " pure ". À la surprise de tous, le roi suprême adopta une politique de non-intervention après avoir dissous le Sénat et confié les pleins pouvoirs au duc d'Urnst, choisi par les nobles sulois en 193 AC.

En 200 AC, des fonds ærdiens permirent la construction de Leukish, le plus riche et le plus splendide des ports du Nyr Dyv à l'époque. Trente-sept ans plus tard, le duc déplaça sa capitale vers la nouvelle cité, laissant Seltaren sombrer en un imbroglio de querelles politiques et de bâtiments en ruine. La famille ducale construisit Rivegarde, un magnifique château, dans le village de Nessère-en-Haut, juste à l'est de Leukish.

La dynastie de la maison Lorinar débuta en 497 AC et dota l'Urnst d'un certain nombre de bons dirigeants. L'exception confirmant la règle fut Justinien, le frère aîné de Karll, qui régna brièvement en 570–571 AC. Adepte de l'école de pensée philosophique du Scepticisme développée dans les écrits de deux érudits originaires d'Urnst, Dæsnar Braden et Elbain Hochilde, Justinien mit en doute le caractère divin même des dieux. Lorsqu'il prit le pouvoir, il augmenta les impôts des temples religieux de près de trois cents pour cent. Le duché n'avait jamais été un endroit très religieux, mais après que le temple rebelle de Zilkus eut été rasé, de grandes émeutes, plus tard appelées la Révolte de la coalition des temples, embrasèrent la capitale. En 571 AC, la plupart des Églises quittèrent Urnst, déclarant que le duc et ses nobles conseillers, l'Honorable chambre, étaient des hérétiques. Lorsque Justinien se trouva lui-même gravement blessé, lors d'une bataille menée contre des derviches du Désert étincelant, pas un prêtre du pays ne voulut le soigner. Son plus jeune frère, Karll, un rôdeurs des Pins robustes, monta sur le trône d'un pas hésitant en 572 AC.

Bien que Karll ait un grand cœur et soit l'ami fidèle de ceux qu'il aime, il lui fallut un long moment avant qu'il ne se soucie des affaires de la nation. Lorsque survenait une crise, le jeune duc était souvent en train de chasser les géants dans les Abbor-Alz ou d'explorer les profondeurs de la Céladon avec ses amis elfes. Bien que personne ne contestât ses talents de rôdeur, d'aucuns s'interrogèrent sur ses compétences de chef. Dans pareil environnement, la corruption ne pouvait manquer de se développer au sein de la capitale. Pendant que Karll partait à l'aventure, c'était Hadric, le bailli égocentrique de Leukish qui dirigeait la nation, l'étranglant littéralement sur le plan économique. Avant la Grande guerre de Faucongris, le duc réalisa l'ampleur du pouvoir que détenait Hadric. Il le fit exiler et entreprit de nettoyer la capitale de sa corruption et de ses cupides seigneurs. Même si cela ne fit que déplacer le problème vers Seltaren ou les anciennes terres des Mhaure, le duc rôdeur y laissa sa naïveté et comprend aujourd'hui davantage les défis qui le guettent.

Cette nouvelle mouture de gouvernement servit parfaitement les intérêt de l'Urnst pendant les années de la guerre même si, en réalité, ses barrières naturelles et son isolement relatif furent les éléments les plus vitaux dans la survie de la nation. Pendant que les guerres faisaient rage ailleurs en Flannesse, la plupart des habitants d'Urnst continuèrent de vaquer à leurs occupations, qu'ils fussent mineurs, fermiers ou éleveurs de bétail. Toutes ces industries furent de véritables points d'ancrage économique pour le duché, alors que la plupart des autres nations se retrouvaient plongées dans le chaos.

Peu de réelles menaces virent le jour dans les années qui suivirent la Grande guerre, mais l'émergence de Rary le Traître dans le Désert étincelant est aujourd'hui source de grande inquiétude. Warnès Mantelastre, Mage en chef des Cours conjointes d'Urnst et membre du Cercle des huit, a laissé entendre que les plans diaboliques de Rary pourraient bientôt l'inciter à vouloir récupérer les connaissances anciennes du château de Mhaure. Le seigneur Robilar passait autrefois ses étés à Pontyrel et beaucoup pensent que ses soldats emprunteront bientôt le goulet du Tranchant pour se rendre au château de Mhaure. En prévision de cette éventualité, le village de Kéléfane, situé non loin du Tranchant, s'est transformé en un important avant-poste militaire et est administré par Ellis (CN, M, humain, Gue7), le neveu de Karll, un homme amer qui voit des ennemis partout.

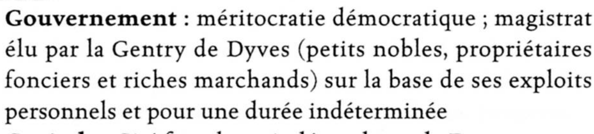
Conflits et intrigues : les ennuis se poursuivent avec les Rhéniens dans la ville de Leukish et le long de la Nessère. Les familles marchandes de Seltaren et des plaines d'Or ne reculent devant aucun profit, mais cela se fait aux dépens de l'éthique et de la moralité. L'Urnst continue d'exploiter ouvertement les mines se trouvant dans le territoire cédé à Faucongris par un traité signé il y a six ans. Un mage énigmatique, connu sous le nom du Voyant et expulsé de la cour en 572 AC, a été aperçu près du château de Mhaure.

Dyves

Nom officiel : Territoires libres de Dyves

Dirigeant : Son Excellence Larissa Chasseresse, Magistrat de Dyves (NB, F, humain, Gue12)





Gouvernement : méritocratie démocratique ; magistrat élu par la Gentry de Dyves (petits nobles, propriétaires fonciers et riches marchands) sur la base de ses exploits personnels et pour une durée indéterminée
Capitale : Cité franche et indépendante de Dyves
Villes principales : Dyves (pop. 52 000), Caltaran (pop. 870), Maravaine (pop. 530)
Provinces : ville de Dyves (fief noble majeur) plus six seigneuries (fiefs nobles mineurs) gouvernant deux villages (Caltaran et Maravaine) et la contrée alentour.
Ressources : matériaux de construction navale, denrées alimentaires (poisson, viande, fromage, bière locale), vêtements
Monnaie : [inspirée de la Furyondie] citadelle (pp), gerbe de blé (po), galère (pe), chariot (pa), commun (pc)
Population : 128 000 – humains 79 % (Osbfr), gnomes 8 %, halfelins 6 % (pieds-légers), elfes 3 % (hauts 50 %, sylvestres 50 %), nains 2 % (des collines), demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, rhopan, gnome, halfelin
Alignements : N*, LB, NB, LN, CN
Religions : Zilkus*, Saint Cuthbert, Pélor, Fharlanghn, beaucoup d'autres
Alliés : Furyondie, Véluna, Verbobonc, Faucongris (faible)
Ennemis : Iuz, Pomarj, orques de la forêt Noueuse
Tour d'horizon : la cité de Dyves est probablement située au carrefour commercial le plus lucratif de toute la Flannesse, un facteur qui a joué un rôle déterminant tout au long de son histoire. L'emplacement de la ville sur la rive sud de l'embouchure de la Velverdyva permet à Dyves de canaliser le flux commercial en provenance de marchés tels que ceux de Schwartzenbruin, Maison-Haute, Contrépine et Verbobonc. Comme le commerce circule dans les deux sens, Dyves profite aussi de tout ce qui vient du Nyr Dyv et de ses différentes villes portuaires. Du coup, la ville reflète différentes cultures – même le tenancier du coin peut rendre la monnaie dans une douzaine de devises différentes.

Les Territoires libres de Dyves couvrent une surface de plus de 5 000 kilomètres carrés sur la rive sud de la Velverdyva, ce qui inclut quatre îles, la lisière de la forêt Noueuse et la pointe septentrionale des collines boisées de Kron. Les terres situées à proximité de la cité sont bonnes pour l'agriculture et louées à des hommes libres par la Gentry de Dyves, un groupe de nobles familles dont la lignée remonte jusqu'aux ærdiens de la ville. Les terres sauvages situées au-delà des fermes se trouvent entre les mains des membres les moins influents de la Gentry mais sont en réalité habitées par des forestiers sans foi ni loi, des elfes sylvestres et plusieurs créatures féeriques qui, bien entendu, ne prêtent allégeance à personne.

Un certain nombre de petits villages parsèment les territoires libres de Dyves. Le plus important est Maravaine, une ville en expansion qui s'élève de l'autre côté de la frontière de Faucongris. Maravaine jouxte la route de Faucongris, une voie de communication fort achalandée. Elle a, à plusieurs reprises dans le passé, opposé la Gentry de Dyves à l'Oligarchie de Faucongris, parvenant à rester toujours neutre, même durant les escarmouches les plus explosives entre les deux cités. Au cours des récentes années cependant, l'actuel magistrat de Dyves, Larissa Chasseresse, a mis fin à ce petit jeu en construisant un château à l'est de Maravaine, renforçant du coup son emprise sur les nobles de l'Est dont le support s'était toujours avéré ténu (au mieux) jusqu'à maintenant.

Dyves bénéficie d'un climat tempéré pendant la majeure partie de l'année, avec une certaine accumulation de glace sur la Velverdyva au cœur de l'hiver. À cause de sa vaste surface et de possibles propriétés magiques, le lac aux Profondeurs inconnues ne gèle jamais et Dyves peut donc conduire des opérations maritimes toute l'année. Les équipages se méfient cependant des prédateurs monstrueux du lac et se préparent toujours en conséquence.

L'élite du petit contingent militaire de Dyves est constituée des Francs marins, un groupe de 1 500 mariniers de combat équipés et bien entraînés qui peuvent revêtir le rôle de cavalerie ou d'infanterie compétente en temps de crise. La plupart des soldats font partie des Troupes franches, qui s'élèvent à environ trois mille humains faisant usage d'armes d'hast ou de lances et de boucliers. Le magistrat actuel a obtenu un grand nombre de succès au cours des récents conflits comme capitaine de cette armée fort talentueuse.

Histoire : port commercial depuis longtemps, Dyves fut aussi, à une époque, la capitale de la vice-royauté du Ferrond d'Ærdie. C'était alors un port d'accueil pour les biens et les voyageurs qui bravaient les rives inexplorées du Nyr Dyv. Le palais du vice-roi rivalisait de splendeur avec ceux de ses collègues de l'est. Du reste, sa structure centrale en forme de dôme et ses austères tours de pierre sont depuis longtemps citées dans les récits de voyages comme certains des plus beaux exemples de l'architecture œridienne.

En l'an 254 AC, la dégradation du Grand royaume s'avéra trop prononcée au goût des seigneurs de l'ouest. Au cours de cette année charnière, l'héritier du vice-roi Stinvri fut proclamé roi Thrommel Ier. La vice-royauté du Ferrond cessa d'exister et à sa place se dressa un vaste royaume indépendant, la Furyondie, avec la cosmopolite Dyves comme capitale nationale.

Dyves était déjà capitale régionale depuis plus de 150 ans. Malgré la grandeur de son palais et sa longue tradition de capitale, Thrommel et sa nouvelle cour souhaitèrent un siège encore plus grandiose pour leur nouveau royaume. C'est ainsi que peu de temps après le couronnement, des plans furent établis pour la construction d'une nouvelle capitale, Chendil, loin au nord. En 288 AC, la cour du roi quitta la « Cité des Voiles » et s'installa dans cette merveille architecturale qu'était Chendil à l'époque.

Dans les siècles qui suivirent, Dyves sortit progressivement des affaires de la Furyondie centrale. Avec la construction de la nouvelle cité portuaire de Willip sur la rive nord du Nyr Dyv, une bonne partie du commerce du nord et de l'est fut détournée de Dyves et la région sombra dans une crise économique. Au même moment,

Faucongris connut une période d'expansion et de croissance qui constitua une arme à double tranchant pour Dyves. Davantage de richesse au sud-est signifiait bien sûr la création de nouveaux marchés et un flux plus important de biens et de monnaie, mais cela était également synonyme de plus grandes ambitions territoriales de la part du Landgrave de la Sélitane, le dirigeant traditionnel de Faucongris. Alors que les deux cités s'enrichissaient côte à côte, une amère rivalité prit forme. Dyves, ancien centre culturel, universitaire et artistique vit la plus grande part de son influence sapée par cette cité arriviste qui, sans même en discuter avec la Gentry, s'était affublée du titre de Joyau de la Flannesse.

Les habitants de Dyves sont plutôt mercantiles, n'hésitant pas à se livrer à toutes les audaces pour accroître leurs profits. Aussi, les relations entre la Furyondie et Véluna troublèrent les citoyens libres penseurs de la cité d'autant plus que les dirigeants religieux de Véluna étaient empreints de principes moraux, plutôt ascètes et enclins à inciter des dons importants pour remplir les coffres du clergé. Lorsque de nombreuses villes de Furyondie établirent un code de droit canon affublé de tribunaux religieux, mais également empli de doctrine raonique et autres peines cuthbertiennes, la Gentry de Dyves décida qu'elle en avait vu assez. Se préparant au pire, elle informa la couronne de son intention de se séparer de la Furyondie en 526 AC. Peut-être la Furyondie craignait-elle la puissance croissante de Faucongris tout en ressentant le besoin d'avoir un allié dans la région ? Toujours est-il que Thrommel II, le monarque de l'époque, ne s'opposa pas à la sécession.

Récemment, Dyves a acquis la réputation plutôt malheureuse d'être un bon endroit pour " se perdre " – ou plutôt pour semer ses poursuivants. Après que la Horde du Mal élémentaire eut été mise en déroute aux plaines d'Emridie, certains adeptes des ténèbres qui ne s'étaient pas enfuis vers la côte Sauvage optèrent plutôt pour Dyves, renforçant d'autant les éléments criminels de la ville. Depuis les événements de la Grande guerre de Faucongris, la Gentry de Dyves vit dans la peur de l'empire du Pomarj de Turrosh Mak et a même conçu des plans d'évacuation complète de la ville en cas d'invasion (la populace fuyant vers la Furyondie ou Verbobonc).

La fin de la Grande guerre apporta un autre changement important pour la ville de Dyves. En effet, la ville n'ayant jamais entretenu de relations très chaleureuses avec la branche furyondienne des Chevaliers du Cerf, l'anxiété publique atteint des sommets inégalés lorsque quelques-uns d'entre eux supputèrent à haute voix la possible annexion de la cité par le roi Belvor. Le magistrat de l'époque, Margus, ne répondit pas convenablement aux attentes de la population et laissa courir la rumeur sans faire de déclaration. Cette erreur conduisit à son renvoi en 585 AC et à l'élection au poste de magistrat de la fougueuse Larissa Chasseresse, alors commandant de l'armée. Chasseresse est extrêmement patriotique, ne manquant jamais de rappeler à Faucongris et à la Furyondie toute victoire commerciale remportée par Dyves, aussi petite soit-elle. De fait, elle n'est pas toujours appréciée en dehors de son domaine mais elle a réussi à gagner le cœur de son peuple et est une souveraine populaire.

Conflits et intrigues : des Rhéniens se sont établis sur les quatre îles du Quartier de la rivière, ce qui n'est pas sans créer quelques anicroches. Deux navires des Francs marins ont été capturés par des pirates à la fin de l'année dernière. Parmi les individus portés disparus se trouve le magicien Rashaman du Havre, le mari de Larissa Chasseresse. Les fermes situées à la lisière des terres civilisées, au sud, sont maintenant régulièrement attaquées par des orques, des gnolls et des ogres qui émergent des profondeurs de la forêt Noueuse.

Ekbir

Nom officiel : califat d'Ekbir
Dirigeant : Sa Sublime Magnificence, le Calife d'Ekbir, Xargun (NB, M, humain, Prê16 d'Al'Akbar)
Gouvernement : théocratie aristocratique ; le souverain doit être un prêtre de haut rang et issu de l'un des cinq clans royaux
Capitale : Ekbir
Villes principales : Ekbir (pop. 63 700), Kofeh (pop. 29 400), Fashtri (pop. 10 000)
Provinces : nombreuses provinces mineures gouvernées par des cheiks
Ressources : denrées alimentaires (y compris poisson), textile, bois, matériaux de construction navale
Monnaie : étoile (pp), coupe (po), galère (pe), destrier (pa), sentinelle (pc)
Population : 1 960 000 – humains 96 % (B), halfelins 2 %, elfes 1 %, autres 1 %
Langages : baklunite (ancien et dialectes), commun
Alignements : LB*, NB, LN, N
Religions : Al'Akbar, Istus, Mouqol, Pélor, Geshtaï (toutes soutenues par l'État) ; autres dieux baklunis
Alliés : Tusmit (parfois), Zeif (parfois)
Ennemis : Zeif (parfois), Tusmit (parfois), Nomades du tigre (parfois), Ket (parfois), Chevaliers de la Garde
Tour d'horizon : les frontières méridionales et orientales d'Ekbir sont formées respectivement par le Tuflik et la Blashikmund. La frontière nord suit plutôt les Yatils, jusqu'aux collines de Yécha. Ce bras montagneux entoure la forêt de l'Ugdru, une vaste région sauvage où l'autorité du calife n'est pas toujours assurée. Ekbir, situé sur la côte du Dramidj, abrite l'une des plus imposantes forteresses de toute la Flannesse au sein de sa capitale. La cité est aussi la destination des pèlerins qui souhaitent prier dans la mosquée d'Al'Akbar.

Le climat de la capitale et des régions côtières du califat est doux et agréable l'année durant. Il en va tout autrement à l'intérieur d'Ekbir, où les hivers peuvent être très rigoureux. Le fleuve Hadash marque la limite officieuse entre les terres sauvages et civilisées du califat. La contrée est plutôt fertile et les terres intérieures sont presque toutes agraires. Les gens sont pour la plupart très dévots, mais peu d'entre eux peuvent être qualifiés de fanatiques. La plupart des citoyens suivent les principes de la Foi

exaltée d'Al'Akbar et même ceux qui ont un dieu tutélaire différent font montre d'une grande vénération pour Al'Akbar au titre de Restaurateur de la Vertu.

Les forces militaires d'Ekbir sont plus que suffisantes pour assurer la défense du pays. Une troupe importante et expérimentée de cavalerie légère et moyenne patrouille les frontières et les routes empruntées par les pèlerins. Une unité d'infanterie lourde forte de mille hommes armés de masses et de cimeterres est placée directement sous les ordres du calife. La formidable flotte de guerre nationale est basée toute entière dans la capitale, contrairement à la flotte marchande qui se répartit à peu près également entre Ekbir et le port de Kofeh, situé plus au sud. Les chantiers navals de la baie de Hadash sont en pleine effervescence en ce moment, remettant à neuf plusieurs vaisseaux de l'État pour le cinquantième anniversaire du règne de Xargun en qualité de calife.

Histoire : Ekbir est assurément le plus ancien des États baklunis de Flannesse, sa capitale ayant été fondée par Al'Akbar lui-même. C'est aussi à cet endroit qu'il régna pendant la dernière décennie de sa vie de mortel. Les lignes directrices relativement simples qu'il établit pour le gouvernement, le commerce et l'agriculture furent rapidement développées de manière plus élaborée par ses adeptes. À peine vingt ans après son ascension, un ordre social bien défini était déjà en place. Pendant que le reste de la Flannesse sombrait dans le désordre, Ekbir se révéla un îlot de bienveillance et de stabilité. Les prêtres partirent vers les terres voisines prêcher la sagesse de la Foi exaltée. Ils rencontrèrent une grande opposition, notamment sur le territoire de la satrapie débauchée de Ghayar (Zeif aujourd'hui) mais ils convertirent également nombre de personnes.

Lorsque Ozef le Guerrier renversa le dernier des satrapes et fonda le sultanat de Zeif, il se tourna vers le califat et le clergé d'Al'Akbar pour recueillir conseils dans l'institution de son nouveau gouvernement. Malheureusement, sa mort survint au mauvais moment et l'influence bénie du calife s'en trouva diminuée d'autant plus que l'importance d'un groupe de vizirs scélérats s'accroissait. C'est pourquoi nulle relation durable ne put s'établir entre le sultan et le calife malgré l'importance de la foi d'Al'Akbar d'un côté comme de l'autre.

C'est durant le règne d'Oudmey le Visionnaire que fut fondé le premier ordre de chevalerie au service d'Al'Akbar, les Faris. Le calife avait compris que les guerriers montés avaient toujours fait preuve d'efficacité sur les terres des Baklunis et ces chevaliers furent organisés pour défendre la nation, le clergé, les pèlerins et les citoyens. Ils servirent également de force d'opposition contre les pilleurs montés des plaines. Oudmey supervisa aussi la création de la marine d'Ekbir. La taille et la qualité de cette flotte crût de manière constante jusqu'à ce qu'elle en vienne à dominer la plus grande partie de l'océan Dramidj, offrant une sécurité accrue aux voyageurs et aux marchands de toutes les nations pendant les quatre siècles suivants.

Malheureusement, cette ère de prospérité maritime prit lentement fin en raison d'un conflit interminable avec les états-cités ataphades. L'Empire bakluni négligeait les îles Ataphades depuis des siècles qui se révélèrent un refuge idéal pour les éléments les plus dégénérés de cette civilisation. Lorsque les états-successeurs baklunis entreprirent de coloniser les îles du Dramidj, ils apportèrent avec eux une culture qui s'opposait aux pratiques malfaisantes des seigneurs et des sorciers des îles du Nord. Un état de guerre s'instaura immédiatement, sans grande violence ouverte mais riche en espionnage et faisant appel à de puissants moyens magiques pour saboter le commerce et l'autorité gouvernementale de l'ennemi. La piraterie devint aussi chose courante. D'ailleurs, combinée aux attaques de sahuagins et aux trahisons de capitaines renégats, elle propulsa les routes maritimes du Dramidj dans les rangs des plus dangereuses de la Tærre.

Alors même que les Ekbiriens commençaient à rencontrer de l'opposition sur les océans, leurs fondations religieuses furent également ébranlées. En effet, au cours de la Procession de la bénédiction, en 2878 HB (219 AC), la *Coupe* et le *Talisman d'Al'Akbar* furent sortis de la Mosquée par le grand mufti, selon la coutume établie. La procession fut immédiatement attaquée et les reliques dérobées par d'étranges elfes aussi grands que des humains. Ils échappèrent aux poursuivants en s'enfuyant sur le dos d'aigles géants, traversant les plaines des Paynims en direction des lointaines Hautes-Cimes. Le grand mufti fut tenu responsable de cette perte irremplaçable et exilé à jamais d'Ekbir. Il trouva refuge au sein des tribus montagneuses des Yatils et, au cours des décennies qui suivirent, jeta les bases de la Foi véritable, proclamant que le calife n'était plus le véritable héritier spirituel d'Al'Akbar.

En 2975 HB, des soulèvements dans les pays du sud amenèrent plusieurs grands groupes de réfugiés œridiens et baklunis mélangés qui fuirent vers Ekbir le long des routes de pèlerinage, à travers les plaines. Le califat fit ériger des camps de réfugiés près de la Blashikmund pour les héberger et leur assigna des gardiens afin de maintenir l'ordre. Plus tard dans l'année, lorsque deux bandes de nomades encore plus nombreuses entrèrent dans le califat, elles refusèrent de se soumettre aux Ekbiriens. Bien au contraire, ces Paynims incitèrent à la révolte les habitants des camps qui se joignirent à eux pour s'emparer des armes et des montures de leurs gardiens. La plupart de ces derniers furent tués dans les combats et les nomades s'enfuirent vers le nord, volant chevaux et nourriture tout au long de leur parcours. Bien que pourchassés par la cavalerie ekbirienne, les nomades parvinrent à s'échapper grâce à la ruse et l'aide d'une force magique aussi mystérieuse qu'inattendue, pour finalement disparaître dans les collines de Yécha, le tout en moins d'une quinzaine de jours.

Pendant la plus grande part de la décennie qui suivit l'Invasion nomade, les frontières d'Ekbir furent fermées aux grands groupes de pèlerins et autres nomades. La nation afficha une attitude beaucoup plus agressive en terme de sécurité, prenant dans la foulée le contrôle du Tusmit en lieu et place du sultanat de Zeif. Des précepteurs et des administrateurs furent envoyés dans le nouveau

protectorat pour aider à l'organisation des réformes sociales nécessaires, mais les rebelles nobles du Tusmit (dont beaucoup avaient accordé leur soutien aux successeurs du grand mufti des Yatils) luttèrent contre tous les efforts des Ekbiriens. Finalement, le pacha lui-même dut accepter un compromis avec ses nobles et le Tusmit fut déclaré État indépendant, bien que le pacha fût censé reconnaître le calife comme son supérieur immédiat.

Lorsque l'actuel pacha du Tusmit prit ses fonctions, il ne se soumit pas au rituel d'allégeance au calife et prêta serment de loyauté au sultan de Zeif. Inutile de dire que cet événement n'améliora pas les relations entre le Tusmit et Ekbir. Par ailleurs, les relations qu'entretiennent le califat et le sultanat sont fortement compromises. En effet, au cours des vingt dernières années, le sultan a cherché à se faire reconnaître comme la plus haute autorité temporelle des terres baklunies. Le calife, de son côté, a balayé du revers de la main ces prétentions en s'appuyant sur des bases historiques et morales, puis en pointant notamment du doigt la corruption régnant à la cour du sultan. Les navires d'une nation sont maintenant tourmentés dans les ports de l'autre ou se voient tout simplement refuser le droit d'accoster. Chacun espère que les tensions qui se font plus vives chaque jour pourront être apaisées sans violence, mais les armées du califat se tiennent prêtes à défendre leur patrie.

Conflits et intrigues : les tensions s'accroissent dans le Dramidj entre Zeif et les Ataphadis. Différents conseillers ont exprimé leurs craintes quant aux contacts qu'auraient établis les états-cités ataphades avec les Nomades du tigre. Les autorités religieuses sont troublées par les rumeurs de l'apparition d'un nouveau mahdi au sein des tribus Paynims.

Empire de Iuz

Nom officiel : empire de Iuz

Dirigeant : Iuz l'Ancien, Seigneur du Mal, Seigneur de la Douleur, etc. (demi-dieu/cambion mauvais)

Gouvernement : dictature impériale théocratique ; empire contrôlé directement (mais de manière incohérente) par un demi-dieu malfaisant et administré par son clergé et d'autres lanceurs de sorts

Capitale : Dorakaa

Villes principales : Chanvert (pop. 3 500), Délaquenn (pop. 3 000), Dorakaa (pop. 40 000), Fort-Grosskopf (pop. 3 500), Ixworth (pop. 3 000), Izlen (pop. 2 500), Kindelle (pop. 4 000), Molag (pop. 4 000). Toutes les villes des Royaumes brigands et des Steppes ainsi que la portion conquise de la Pavoisie font partie de cet empire (cf. Nomades des Steppes, Pavoisie, Royaumes brigands)

Provinces : (régions approximatives, pas de réelles provinces) terre de Iuz, Cornières (ancienne Société cornue), Pavoisie, Brigandie (anciens Royaumes brigands), domaine des Steppes (ancien domaine des Nomades des Steppes) ; la situation actuelle est complexe et détaillée ci-dessous

Ressources : fourrures, électrum, argent, denrées alimentaires ; ressources rares, non exportées

Monnaie : crâne doré (po), crâne luisant (pe), serpent (pa), commun (pc), os terne (pièce de bronze, 10 pb = 1 pc), marais (pièce de fer, 10 pf = 1 pb). Les anciennes monnaies de la Pavoisie, de la Société cornue et des Royaumes brigands, de même que les pièces volées en Furyondie, en Taine, dans le comté d'Urnst, chez les Nomades du loup, etc., sont souvent utilisées, à valeur réduite cependant. Certaines tribus orques et hobgobelines fondent aussi leurs propres pièces de monnaie grossières, habituellement en argent, en cuivre ou en fer.

Population : 700 000 – orques 45 %, humains 25 % (Ofsb), hobgobelins 10 %, halfelins 5 %, demi-orques 3 %, gnomes 2 %, autres 10 %

Langages : orque, commun, gobelin, halfelin

Alignements : CM*, NM, LM, CN

Religions : Iuz* ; toutes les autres sont sévèrement réprimées, particulièrement les cultes de Nérull et de Vecna, de même que toutes les religions bonnes (surtout Saint Cuthbert, Pélor et Héronéus)

Alliés : aucun

Ennemis : [dans l'ordre alphabétique] Ahlissa, Arbonne, Barbares du givres/des neiges/des glaces, Bissel, Célène (inactif présentement), Cercle des huit, Chevaliers de la Garde, Chevaliers de Luna, Chevaliers du Cerf (toutes les branches), Chevaliers du saint Pavois, collines de Kron, collines de Silex, comté d'Urnst, duché d'Urnst, Dyves, États d'Ulek, factions tainoises variées, Faucongris, Franche-Terre, Fratrie écarlate, Furyondie, Grande Marche, Kéolande, Ket, Marche aux ossements (pour des raisons tribales et religieuses), Nomades du loup, Nyrond, Onouailles (toutes les factions), Pavoisie, Pérennelande, Pomarj (pour des raisons tribales et religieuses), Ratik, Roquefief, Royaume du Nord, Société cornue, Solandie, Stérich, Véluna, Verbobonc et toutes les religions de la Tærre exceptée celle de Iuz. Bref, la plupart des êtres saints d'esprit de la Tærre considèrent Iuz comme un ennemi mortel ; tous le craignent et le détestent.

Tour d'horizon : la Grande guerre de Faucongris débuta suite à un dangereux pari de Iuz, celui que l'on appelle l'Ancien et qui domine les plaines centrales au nord de la Flannesse depuis si longtemps. Aucune autre créature ne peut revendiquer la responsabilité d'autant de sang versé par sa faute que l'Ancien, un être vicieux et intrigant qui se délecte de sa propre dépravation. Bien que Iuz soit une Puissance en lui-même, son pouvoir politique se matérialise sous la forme d'un dominion chaotique mais bien réel appelé empire de Iuz.

Tout effort visant à cerner les frontières politiques internes de son empire est vain. Les régions administratives (et approximatives) suivantes sont reconnues par les cartographes comme faisant partie du territoire de Iuz, même si elles ne semblent pas constituer de réelles provinces au sein de l'empire.

Terre (souvent Patrie) de Iuz : constituée de la région située au nord du lac de Whyestil, au sud des marais Glacés et entre les rivières Opikm et Dulciane. Deux régions importantes nouvellement conquises sont adjacentes à la Patrie. Ainsi, Iuz domine maintenant les collines Hurlantes à l'ouest de la rivière Dulciane, une terre longtemps considérée comme sacrée par les





Halga, Iuz et Null au jeu

Nomades du loup. Cette terrifiante région imbibée de sang est administrée par des orques urzuns depuis la forteresse de Kendragund, dans les collines orientales. Le deuxième territoire est situé dans la portion nord-est de la forêt de Vesve, un lieu de combats continus gouverné depuis la capitale régionale d'Izlen.

Brigandie : domaine qui abritait autrefois les Royaumes brigands, à l'ouest de l'Arsommaille et du Zumkerm et qui est délimité en partie par les Dentelles, la forêt de Felrive et la rivière Ritensa. Aujourd'hui, la région ne constitue toujours pas une province comme telle, car elle est brisée en immenses fiefs de seigneurs de guerre centrés autour de quatre capitales régionales (cf. Royaumes brigands).

Domaine des Steppes : aussi appelé Steppes, plaines Désolées ou Steppes du Nord, ces froides prairies se trouvent au sud de la Désolation et de la mer Gelée et au nord de la forêt de Felrive. Les Dentelles, les Griffons occidentaux et la forêt de l'Oubli marquent leurs frontières orientales alors que la rivière Opikm et les marais Glacés en font de même à l'ouest. On n'y retrouve aucune ville, à l'exception du bourgeonnant Fort-Grosskopf. Les troupes humaines et inhumaines de Iuz ont des difficultés à vivre du produit de la terre et se querellent fréquemment. Bien que Iuz ai un jour cru que les Steppes étaient entièrement sous son contrôle, la situation s'est envenimée récemment (cf. Nomades des Steppes)

Cornières : région autrefois gouvernée par la Société cornue, entre le lac de Whyestil, la Veng, la Ritensa et la Felrive. Anciennement le domaine de la fière et vilaine Société cornue, cette région a été divisée en deux fiefs d'est en ouest afin de mieux faire face aux incursions de la Furyondie et aux pilleurs des Royaumes brigands. La majorité des humains malfaisants qui vivaient ici ont fui, abandonnant le territoire aux hobgobelins, aux orques et autres humanoïdes d'alignement mauvais.

Pavoisie : région fertile située à l'est de la Ritensa, au nord du Nyr Dyv et au sud-ouest des Terres désolées de la Faille. Une fraction de ce territoire a été repris par d'ex-Pavoisiens durant la Grande croisade du Nord, mais le gros du pays est dans la poigne des forces d'occupation de Iuz (cf. Pavoisie)

Bien que les passages ci-dessus résument convenablement les divisions politiques présumées du pouvoir de Iuz, la situation réelle est beaucoup plus confuse et complexe. En effet, depuis 584 AC, Iuz a fait de certaines villes et cités de son empire des capitales régionales, en commençant avec Roc-la-Faille, Perchefreux et Sto dans les Royaumes brigands. Cependant, les limites précises des territoires contrôlés par ces capitales régionales n'ont jamais été définies et ceux qui les administrent détiennent autant de terres que leurs armées humaines et inhumaines peuvent effectivement en conquérir ou terrifier au nom de Iuz.

Récemment, plusieurs autres capitales régionales sont apparues, servant à la fois de forteresses et de garnisons dans des régions de plus en plus agitées. Chaque capitale régionale (autre que la capitale impériale, Dorakaa) est gouvernée par un lanceur de sorts des Âmes damnées majeures ou mineures de Iuz, ou encore par un humain ou un demi-fiélon particulièrement puissant. Les Âmes damnées mineures sont habituellement des mages ou des prêtres (de Iuz) humains et chaotiques mauvais, de niveau 12 à 17. Les Âmes damnées majeures sont des jeteurs de sorts de niveau 18 et plus.

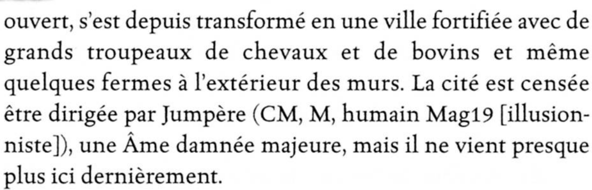
En ce début de 591 AC, la liste des capitales régionales de Iuz dans la Patrie, les Cornières et le domaine des Steppes se présente comme suit. (Les fiefs de marque situés au sein de nations occupées sont détaillés dans la description consacrée à ces dernières.)

Délaquenn gouverne les Cornières occidentales entre la rivière Veng et les rives orientales du lac de Whyestil, partageant sa frontière avec la Furyondie le long de la Veng. De nombreux humanoïdes inhumains ayant survécu de la Grande croisade du Nord se sont établis ici et haïssent avec passion la Furyondie, brûlant du désir de l'envahir de nouveau et au plus tôt. Le dirigeant est un vieux vampire de l'Ærdie nommé Maskaleyne (CM, M, vampire, Mag12), un puissant magicien autrefois de la maison Nælax.

Dorakaa gouverne la Patrie de Iuz et la rive nord du lac de Whyestil. Imposante capitale de Iuz, Dorakaa ne semblerait pas déplacée en plein cœur des Abysses infernales. Même après la Fuite des fiélons, des démons parcourent encore ses murailles, sautant parfois de ces hauteurs pour attaquer un passant, que ce soit à la suite d'un ordre précis ou parce qu'ils aiment le goût du sang. La cité est toujours couverte de nuages noirs dans un rayon de 6,5 kilomètres. Derrière les massives portes de Fer de la cité, des prêtres en robes maculées de sang conduisent des contingents armés d'orques et de gobelinoïdes à travers un dédale chaotique de rues, de bâtiments décrépis et d'ossements de morts. Bien que la cité conserve toujours les quais qui en firent autrefois l'un des points d'arrêt les plus lucratifs des Étendues nordiques, Iuz n'attire pas le commerce. L'Ancien importe seulement ce que ses armées pillent; son principal produit d'exportation étant la misère.

Iuz réside dans un palais de pierres orné de milliers de crânes qui domine la ligne d'horizon de Dorakaa. Il s'agit d'un sombre édifice abritant également la légion de la Mort noire, l'armée d'élite de Iuz, composée d'orques, d'humains et de fiélons. Non loin du palais se trouvent les quartiers des Âmes damnées du Seigneur de la Douleur, la citadelle des Âmes damnées. Ce bâtiment et le palais de Iuz sont au centre du cancer qui ronge la Flannesse septentrionale. Compte tenu des défenses exceptionnelles de Dorakaa, il existe bien peu d'espoir d'éradiquer ce chancre dans un futur proche.

Fort-Grosskopf règne sur toutes les Steppes, sauf à l'extrême est. Ses troupes (" Maraudeurs du Nord ") sont principalement humaines et essentiellement composées des bandits du Grosskopf ayant quitté les Dentelles pour venir s'installer ici. Bien qu'initialement rassemblés pour combattre les Nomades survivants et les centaures des plaines, ces bandits malfaisants ont récemment adopté les tactiques et les techniques de leurs proies initiales et attaquent souvent de petits groupes d'humanoïdes des autres forts. Fort-Grosskopf, autrefois un immense camp militaire



ouvert, s'est depuis transformé en une ville fortifiée avec de grands troupeaux de chevaux et de bovins et même quelques fermes à l'extérieur des murs. La cité est censée être dirigée par Jumpère (CM, M, humain Mag19 [illusionniste]), une Âme damnée majeure, mais il ne vient presque plus ici dernièrement.

Izlen contrôle la portion nord-est de la forêt de Vesve et la côte ouest du lac de Whyestil. La grande prêtresse Halga (CM, F, humain, Prê19 de Iuz), une des Âmes damnées majeures de Iuz, en est la dirigeante. Les forces inhumaines d'Izlen, placées sous le commandement de Panshazek le Vil (CM, M, humain, Prê15 de Iuz) combattent les elfes vesviens et les forces bigarrées de Philidor le Bleu (NB, M, humain ?, Mag20+), un mystérieux archimage apparu en Flannesse il y a moins d'une décennie. On n'a pas beaucoup vu Philidor depuis la Grande croisade du Nord, mais des sorts étranges et des créations magiques qui sont manifestement de sa main posent de graves problèmes aux orques dans la forêt.

Molag gouverne les Cornières orientales jusqu'à la rivière Ritensa. Elle partage une frontière avec la Furyondie et a souffert de terribles dommages pendant la Grande croisade du Nord. Elle est d'ailleurs encore attaquée de temps en temps. Molag est dominée par les hobgobelins et les humains. Bien qu'elle soit en grande partie en ruine, elle s'avère toujours très puissante au plan défensif. En effet, elle possède un vaste système de tunnels souterrains et est située sur une colline basse, trois kilomètres à l'est de la rivière Veng. En raison des nombreuses tentatives d'assassinat (souvent réussies) perpétrées par les Furyondiens, on ne sait pas qui est l'actuel chef militaire de Molag. Althéa, la grande prêtresse de Iuz (CM, F, humain, Prê20 de Iuz) et dirigeante nominale de la cité et des environs, passe ici une fois par an malgré les risques d'attentat contre sa personne.

Dans les Royaumes brigands, les villes d'Hallorne, de Roc-la-Faille, de Perchefreux et de Sto sont aussi des capitales régionales. Hallorne administre les Royaumes brigands du ponant, Roc-la-Faille, la Faille elle-même et les Terres désolées du même nom. Perchefreux contrôle la région située entre la Faille et les Dentelles, et Sto gouverne les Royaumes brigands du sud-est. Admonfort a été désignée capitale régionale de la Pavoisie en 587 AC, mais l'île est presque entièrement coupée de l'empire par un blocus naval.

Au cœur de la Patrie et des Cornières, le climat est toujours désagréable. Certains prétendent que Iuz contrôle le climat et que ce dernier reflète la nature tyrannique du demi-dieu. Une couverture nuageuse épaisse constitue toujours une grande menace, surtout lors des combats, car les troupes inhumaines de Iuz n'ont aucune difficulté à voir dans l'obscurité et profitent évidemment de cet avantage. Le concept de pitié est totalement étranger aux innombrables guerriers rangés sous la bannière de Iuz. Aucun recensement précis n'est envisageable, mais les estimations les plus crédibles parlent d'environ trente mille soldats sous les ordres de l'Ancien (des orques pour la plupart, mais aussi des ogres, des hobgobelins des humains et autres détritus vivants). Personne ne sait combien de démons ont survécu à la Fuite des fiélons en 586 AC, mais peu d'entre eux ont été aperçus depuis.

La forêt de Felrive se transforme toujours plus en un foyer de résistance contre Iuz. Cependant, les différents factions sont hostiles les unes envers les autres et ne coopèrent pas. Humains, humanoïdes et morts-vivants du culte de Nérull de l'ancienne Société cornue sont regroupés autour du hiérarque Nezmajen (NM, M, humain, Prê15 de Nérull) dans le centre nord de la Felrive et la portion sud-ouest de celle-ci, plus particulièrement à proximité de Kindelle et Ixworth. Une alliance puissante de bandits reyhus et d'elfes sylvestres contrôle le centre sud de la forêt, sous le commandement du seigneur reyhu Skannar Hendricks (CN, M, humain, Gue15). Des groupes indépendants d'orques, d'elfes sylvestres, de forestiers flannas, de Nomades réfugiés et de bandits renégats parcourent aussi la forêt mais leur impact est mineur. L'est de la Felrive, de l'autre côté de la Frissonnante, est censé être sous la domination des orques de Fort Skagund, mais ces derniers sont souvent attaqués par des bandits rebelles, notamment ceux du vieux “ royaume ” de Château-vert, des adorateurs d'Olidammara. Un grand groupe d'elfes sylvestres, récemment renforcé par des tribus forestières des Nomades des Steppes, tient les bois situés juste à l'est du lac Aqal. Enfin, une liche solitaire du nom de Dahlvier (NM, M, humain [mort-vivant], Mag18) gouverne une petite région indépendante (comté de Dahlvier), juste au sud du lac Aqal.

Histoire : à l'époque de la vice-royauté du Ferrond, les terres nordiques situées entre la rivière Opikm et la forêt de Felrive, aussi loin vers le nord que les Landes maures et aussi loin vers l'ouest que la Pérennelande, étaient connues sous le nom d'Étendues nordiques. Cet ensemble de baronnies sans importance était sous le vasselage nominal du vice-roi établi à Dyves. Bien que les rapports impériaux de l'époque dépeignent le Nord comme une terre paisible parsemée des fiefs de seigneurs bienveillants, les preuves historiques laissent plutôt croire que cette région était un refuge pour les bandits et les seigneurs sans foi ni loi qui souhaitaient échapper au regard de Rauxès et de Dyves sans pour autant renoncer à leurs prétentions aristocratiques. En 479 AC, la présence effective de la Furyondie dans la région était négligeable. Dommage car cette année-là, un noble insignifiant laissa en héritage son fief et toutes ses possessions à son fils aux origines incertaines – Iuz, véritable parodie diabolique d'être humain dont on disait qu'il avait du sang démoniaque dans les veines.

En moins d'un an, ces vagues murmures devinrent de véritables hurlements de terreur. Peu importe ce qu'était Iuz, il ne pouvait être humain. Sa cruauté et sa propension à faire souffrir l'humanité ne semblaient pas connaître de bornes. Avant même que les nouvelles de sa vilenie ne se soient répandues dans le Sud, Iuz contrôlait les trois fiefs adjacents à son domaine originel et son ambition politique ne montrait aucun signe de satiété. Le roi Avras de

Furyondie et ses margraves du nord en appelèrent à leurs pairs du sud, mais ils se heurtèrent à d'amères querelles politiques internes. Pendant ce temps, Iuz conquit les Royaumes brigands occidentaux et déclara que la cité fortifiée de Molag serait sa " capitale d'été ". Au début des années 500 AC, il parut évident que la puissance de Iuz, si elle n'était pas contrée de quelque façon, allait menacer l'ensemble de la Flannesse. Des États aussi lointains que la principauté d'Ulek commencèrent à élaborer des plans d'urgence, au cas où la Furyondie tomberait.

Puis, en 505 AC, Iuz disparut sans laisser de traces. Lorsqu'ils furent certains que leur puissant maître ne reviendrait pas, ses généraux et ses conseillers, indignes de confiance et tous abjects, se livrèrent la guerre dans l'espoir de glaner une parcelle de territoire. À plusieurs reprises, de " faux Iuz " firent leur apparition. Il s'agissait le plus souvent d'illusionnistes ambitieux ou de fiélons mineurs frappés de folie des grandeurs. Alors même que son royaume était découpé en morceaux, la légende de Iuz prit de l'ampleur. Les orques des terres nordiques, qui connaissaient Iuz depuis des nombreuses générations et l'avaient surnommé l'Ancien, se mirent à le vénérer comme un dieu, prétendant que sa disparition n'était rien d'autre qu'une ascension dans l'autre vie. Bientôt, de loyaux et opportunistes humains se joignirent au culte de Iuz, un mouvement dont la popularité s'accrut d'autant que les prêtres de l'Ancien se trouvèrent pourvus de puissants pouvoirs magiques.

Cependant, les propriétaires terriens du sud, généraux calculateurs et individus profanes situés en avant de l'assaut contre la Furyondie, observaient le culte de Iuz avec un certain malaise. Ils s'étaient en effet déjà compromis avec des puissances maléfiques des plans inférieurs. Aussi se séparèrent-ils officiellement du domaine de Iuz en 513 AC, s'emparant de Molag pour en faire leur capitale et fortifiant leurs terres aussi loin vers le nord que la source de la rivière Opikm. Ils se nommèrent eux-mêmes la Société cornue, probablement en l'honneur de leurs différents maîtres infernaux.

Le demi-siècle suivant vit une grande consolidation du pouvoir dans le Nord. Le clergé de Iuz élimina tous les ennemis importants dans Dorakaa, la capitale, et extermina de même la plupart des seigneurs " indépendants " à travers le domaine. Une paix malaisée fut établie avec les Hiérarques de la Société cornue pendant que se poursuivaient les escarmouches sporadiques contre les détestables elfes de la forêt de Vesve et les sauvages nomades des plaines du nord-ouest. En 570 AC, Iuz revint sur la Tærre sous la forme d'un dieu de chair et établit sa résidence à Dorakaa. Des milliers " d'infidèles " (et quelques centaines de personnes de plus pour faire bonne mesure) furent assassinés sur son ordre, afin de signifier son déplaisir face aux changements survenus en son absence. Leurs restes formèrent la base de la route des Crânes, une voie macabre qui s'étire depuis Dorakaa jusque dans les collines Hurlantes.

En 582 AC, Iuz déclencha la Grande guerre de Faucongris en tentant de soulever les barbares de la péninsule Thilonienne. Au fur et à mesure que la guerre se poursuivait et même s'amplifiait, l'Ancien fit des gains prodigieux dans la Taine, la Société cornue, les Royaumes brigands, la Pavoisie, les Steppes et la Furyondie. À la fin de la Grande guerre, les armées de Iuz contrôlaient la plus grande partie du nord de la Flannesse. Malgré son manque cruel de nourriture et la complète désorganisation de ses lignes de ravitaillement, personne ne crut sérieusement que l'Ancien se laisserait arrêter par un simple traité ou que son empire cesserait de croître. En effet, Iuz était alors au-dessus de toutes ces considérations car plusieurs de ses armées étaient administrées par de puissants démons venus directement des Abysses.

C'est pourquoi l'utilisation de la *crosse de Rao* par l'archevêque Hazen de Véluna, en 586 AC, eut des conséquences si terribles pour les armées de Iuz. En l'absence des démons, plusieurs petits généraux ambitieux (humains et inhumains), tentèrent des coups d'État dans les territoires occupés. Au même moment, des bandits rebelles et des populations indigènes prirent avantage de la Fuite des fiélons pour se venger de leurs oppresseurs.

Seule la menace d'une incursion furyondienne durant la Grande croisade du Nord unifia les factions en guerre de Iuz. Malgré tout, en 588 AC, presque toute la Furyondie occupée était retombée aux mains du roi Belvor et de l'archevêque Hazen. Maintenant engagé dans ce que la Furyondie a appelé un état de guerre permanent et inaltérable, Iuz concentre ses efforts sur sa frontière sud-ouest, aux dépens sans doute de ses possessions dans la Taine, les Steppes et les vieux Royaumes brigands. Privées du gros de leur aide démoniaque, les armées de Iuz sont malgré tout plus nombreuses que celles de ses ennemis. De plus, non seulement elles sont aux ordres de l'Ancien, mais elles le vénèrent ; si elles faillissent, elles auront donc déçu leur maître infernal mais également leur dieu.

Conflits et intrigues : bien que quelques démons soient encore présents, la perte d'une majorité de ces derniers a sapé le moral des armées et favorisé les révoltes et la désorganisation au sein d'un régime déjà fort chaotique. Iuz lui-même ne sait que penser du renseignement que lui a remis un agent de Graz'zt, son père. Apparemment, une des Âmes damnées chercherait à assassiner Iuz et à prendre sa place. Un culte puissant de l'Ancien se trouve présentement dans les Abbor-Alz, cherchant à connaître les allées et venues du seigneur Robilar, qui tenta d'assassiner Iuz lors de sa libération dans le château de Faucongris en 570 AC.

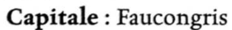
Faucongris

Nom officiel : cité franche de Faucongris (l'ensemble des terres contrôlées par la cité est souvent appelé le domaine de Faucongris)

Dirigeant : Sa Solennelle Autorité, Seigneur Bailli de Faucongris, Nérof Gasgal (LN, M, humain, Rou12)

Gouvernement : seigneur bailli élu par une oligarchie représentant les principaux groupes marchands, militaires, judiciaires, économiques, criminels, religieux et magiques de la cité





Capitale : Faucongris
Villes principales : Âprebaie (pop. 5 100), Faucongris (pop. 69 500), Le Havre (pop. 6 100), Ormeville (pop. 4 000), Puysenar (pop. 4 400)
Provinces : une métropole, deux grandes villes, deux villes importantes et de nombreux villages et fiefs seigneuriaux dirigés par des nobles, des autorités militaires ou des administrateurs locaux qui rendent compte à l'oligarchie ; les terres qui ne sont pas sous le contrôle de zones urbaines sont sous la tutelle des forces militaires de Faucongris
Ressources : argent, électrum, or, platine, gemmes (I–IV), carrefour commercial terrestre et fluvial
Monnaie : plaque (pp), orbe (po), fortune (pe), noble (pa), commun (pc)
Population : 160 000 – humains 79 % (OSfbr), halfelins 9 % (pieds-légers), gnomes 5 %, elfes 3 % (sylvestres), nains 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, rhopan, gnome, halfelin
Alignements : N*, tous les autres
Religions : Zilkus, Pélor, Saint Cuthbert, Norébo, Fharlanghn, plusieurs autres
Alliés : duché d'Urnst, Furyondie, Nyrond, comté d'Urnst, Véluna, Verbobonc, Dyves, Pavoisie
Ennemis : Pomarj, Iuz, Terres étincelantes, Fratrie écarlate, cultes maléfiques variés (Iuz, Vecna, Wastri, Nérull, etc.), Société cornue
Tour d'horizon : la cité de Faucongris contrôle un vaste domaine qui s'étend des côtes septentrionales de la baie des Moutons aux rives orientales de la baie Centrale du Nyr Dyv. Les Cairannes et les Abbor-Alz marquent la limite orientale de son territoire alors que sa frontière occidentale est généralement placée au cœur de la forêt Noueuse et le long de la lisière de la forêt Céleste. Les autres villes du territoire de Faucongris possèdent chacune leur propre histoire d'indépendance. Il est certain qu'aucune d'entre elles ne se soumettrait volontairement au contrôle de Faucongris si toute la région n'était pas menacée par les soulèvements dans les territoires voisins. Les “ empires ” du Pomarj et des Terres étincelantes sont en effet considérés comme des entités instables mais néanmoins très dangereuses. Du côté du ponant, ni Dyves ni la Célène ne débordent d'affection pour la cité franche. À l'est, le duché d'Urnst demeure un allié des plus tièdes.

Les soldats de la cité franche sont généralement armés d'une épée et d'un gourdin, et certains d'entre eux sont aussi des arbalétriers. Ils sont protégés par une cotte de mailles et un bouclier, à l'exception des Marins de combat d'Âprebaie, qui portent une armure de cuir. La milice de Faucongris patrouille la région entière, s'occupant des éléments perturbateurs tels que les bandits, les Rhéniens, les orques et autres monstres variés. Le gros des forces de la milice est concentré dans le sud pour faire face aux raids continuels des orques et des gobelinoïdes en provenance de la portion conquise de la côte Sauvage. L'armée comprend aussi les forces navales des Marins de combat d'Âprebaie et leurs six galères de guerre de la baie des Moutons, mais aussi la Milice montagnarde des Abbor-Alz, à laquelle sont rattachés une vingtaine de monteurs de griffons.

Le fleuve Sélitane et la route des Berges qui le suit sont les principales voies de communication dans les terres de Faucongris, et tous deux relient la baie des Moutons au Nyr Dyv. La route du Couchant pousse le trafic vers Dyves et au-delà, alors que la piste d'Urnst traverse les Cairannes vers l'est. Le commerce en provenance de toute la Flannesse transite par la cité franche et on peut y rencontrer des gens de toutes les nations. En plus d'être une plaque tournante du commerce, Faucongris est une cité intellectuelle. L'Université des arts magiques et l'Université grise, notamment, attirent de nombreux étudiants. Enfin, Faucongris est aussi une cité de diplomates. Des hommes d'État et des politiciens de la plupart des nations de la Flannesse centrale jouent un rôle d'ambassadeur pour leur pays, forgeant ainsi alliances et traités.

La cité de Faucongris est gouvernée par son seigneur bailli, lui-même choisi par l'Oligarchie, une assemblée composée de douze à dix-huit membres, essentiellement des chefs militaires, les maîtres des guildes (les plus importantes de la ville) et les prêtres et magiciens de marque. La populace du vaste domaine de Faucongris, au-delà de la ville elle-même, a peu d'influence dans le gouvernement. Le Conseil des baillis et seigneurs de Faucongris permet en apparence aux différents chefs des plus petites communautés d'avoir leur mot à dire dans l'administration du domaine dans son ensemble, mais il semble évident pour tous que cette assemblée annuelle n'a pas de véritable pouvoir. C'est pourquoi Âprebaie en particulier soutient sa gynarchie, bien que la ville soit occupée par les militaires de Faucongris. Les communautés des environs se tournent également vers la gynarchie pour les questions de commandement, suivant ainsi l'exemple des despotrices actuelles en s'inclinant devant l'autorité de la cité franche.

Histoire : la cité qui aujourd'hui accapare autant l'attention du reste du monde a pris naissance, il y a des siècles de cela, sous la forme d'un petit village érigé sur les berges du fleuve Sélitane. Construite tout autour d'un relais commercial, la communauté d'origine finit par passer sous le contrôle d'un seigneur de guerre de la région qui avait établi son castel sur une colline surplombant le village. Après plusieurs années d'accumulation de richesses par le biais de taxes et de banditisme, l'influence du dirigeant de Faucongris fut suffisante pour lui permettre de s'octroyer un nouveau titre : Landgrave de la Sélitane. Le premier fils du landgrave fut marié à la fille de la gynarque d'Âprebaie, scellant ainsi une alliance politique qui regroupa tout le bassin du fleuve en une seule entité, le landgraviat de la Sélitane. Cette association pragmatique atteint son zénith en la personne du dernier landgrave, le bien nommé Archimage Fou, Zagig Yragerne.

Ce natif de la côte Sauvage était un héritier légitime, bien qu'éloigné, de la charge de landgrave. Son règne comme seigneur bailli et landgrave s'avéra le plus réussi de toute l'histoire de Faucongris. Il fortifia davantage la

cité, réforma plusieurs de ses lois les plus onéreuses, fonda une université et apporta une grande prospérité à l'ensemble de la région. La construction du château de Faucongris constitua un exploit d'ingénierie sans précédent. Même si certains de ses projets semblèrent dénués d'objectif, voire destructeurs dans certains cas, son règne profita dans l'ensemble à Faucongris et à ses habitants.

Sans héritier, le jour vint où ses excentricités le conduisirent bien au-delà de ses fonctions de landgrave. Suite à de nombreuses décennies d'absence de la part de Zagig, Faucongris fut proclamée cité franche et indépendante en 498 AC, coupant du même coup les liens politiques (presque inexistants à l'époque de toute façon) avec le Grand royaume. Le vieux landgraviat fut aboli et l'autorité absolue se retrouva entre les mains de l'Oligarchie. Bien que l'héritage de Zagig fût très prometteur au début, la cité tomba vite en déclin et perdit la majeure partie de son autorité sur son territoire après 500 AC, notamment sur la côte Sauvage et à Âprebaie. À cet endroit, les magiciennes et nobles de la ville restaurèrent la souveraineté de la gynarchie. Le titre de gynarque appartenant, par tradition, à la maison Yragerne, les femmes d'Âprebaie nommèrent donc leur nouvelle souveraine la despotrice. Elle régnait alors sur un domaine s'étendant de la Sélitane inférieure aux Abbor-Alz.

Faucongris finit par se ressaisir plusieurs décennies plus tard, bénéficiant de butins extraits de plusieurs donjons de la région et plus particulièrement de celui trouvé sous les ruines du château de Faucongris. Au moment de la Grande guerre, la ville était de nouveau appelée le “ Joyau de la Flannesse ” (un terme inventé par Zagig) et recevait un nombre toujours croissant de visiteurs. Après la guerre, les réfugiés remplacèrent plusieurs de ces visiteurs. Parmi les plus riches, certains s'achetèrent des titres de noblesse inventés, dotés d'une ascendance fictive et d'une histoire contrefaite. Du coup, l'histoire officielle de la cité se réécrit lentement. D'aucuns reconnaissent que c'est là le prix du succès et de la croissance. Il faut dire que Faucongris, malgré toutes ses difficultés, est plus dynamique et plus prospère qu'elle ne l'a jamais été depuis le départ de Zagig Yragerne.

Conflits et intrigues : on soupçonne des sectes maléfiques de vouloir prendre pied dans la ville, voire d'en faire leur quartier général. Les crimes avec violence sont à la hausse. Puysenar, Le Havre et Âprebaie luttent pour s'emparer du pouvoir des oligarques et retrouver leur indépendance. La menace du Pomarj est plus grande que jamais. Les rumeurs abondent selon lesquelles la Fratrie écarlate se livre à l'espionnage, au sabotage et à l'assassinat. Le brigandage est en hausse dans les Cairannes. Les relations avec le duché d'Urnst au sujet de la frontière qui sépare les deux États sont plutôt tendues.

Fief de Roquepoigne (cf. Roquefief)

Fief des Princes des mers

(cf. Princes des mers)

Franche-Terre

Nom officiel : la ligue de la Franche-Terre

Dirigeant : Sa Fermeté, Marius Lindon le Yeoman, Porte-Parole de la Ligue de la Franche-Terre (NB, M, humain, Rôd10)

Gouvernement : république démocratique indépendante gouvernée par un yeoman élu (qui conduit les affaires diplomatiques, négocie les traités et commande les forces militaires) et le Conseil des représentants populaires (un parlement s'occupant des affaires législatives) ; le droit de vote existe pour tous les citoyens (humains et humanoïdes, hommes et femmes) accomplissant leur service militaire ou occupant un emploi dans le pays.

Capitale : Hauteville

Villes principales : Hauteville (pop. 8 400), Longcombe (pop. 4 400), Longue-Pointe (pop. 7 700), Norterre (pop. 3 700), Ostefeux (pop. 2 500)

Provinces : cinq grandes circonscriptions (villes gouvernant de larges domaines), trente et une petites circonscriptions (zone rurales parsemées de villages)

Ressources : denrées alimentaires, textile, argent, gemmes (III)

Monnaie : liberté d'or (po), demi-or (pe), argent (p), commun (pc)

Population : 305 900 – humains 79 % (SOf), halfelins 9 % (costauds), elfes 5 % (hauts), nains 3 % (des collines), gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, kéolandais, halfelin, elfe

Alignements : LB*, LN, CB, NB

Religions : Phaulkon, Héronéus, Allitur, Fortubo, Fharlanghn, Trithéréon, Zilkus, Delleb, Joramie, Norébo, Kord, panthéon halfelin, panthéon nain

Alliés : Kéolande (faible), Stérich (faible), Chevaliers de la Garde (faible)

Ennemis : Fratrie écarlate; plusieurs géants et humanoïdes des Fournaises de l'enfer, des Brumes cristallines, des Jotens, des Crêtes et des marais Houleux ; Iuz

Tour d'horizon : la ligue de la Franche-Terre, aussi connue sous le nom de fief des Yeomen, est située dans une vallée, entre les Jotens et les Crêtes, dans le sud-ouest de la grande vallée du Sheldomar. Ce domaine de taille moyenne est presque complètement encerclé par les Brumes cristallines et leurs contreforts. Sa frontière orientale, qu'elle partage avec la Kéolande, est la rive occidentale du Javan, en face du comté de Cryllor. Cette frontière se poursuit vers le sud, jusqu'à l'endroit où le grand fleuve pénètre dans les marais Houleux et les terres des Princes des mers. Le climat est chaud presque toute l'année dans la vallée centrale et plus modéré près des contreforts, notamment à la fin de l'automne et en hiver. La Franche-Terre est principalement peuplée de fermiers libres, qui sont pour la plupart de descendance suelloise et flanna. La ville de Longue-Pointe, sur la frontière orientale, est le principal nœud de commerce du pays. Il s'agit de la destination des surplus de production destinés à l'exportation, notamment les denrées alimentaires et le textile, qui sont les deux principales industries du pays.

Les visiteurs étrangers y sont habituellement les bienvenus et beaucoup d'échanges commerciaux s'y déroulent, notamment avec la Kéolande, le principal voisin de la Franche-Terre.

La Franche-Terre est l'un des rares gouvernements de Flannesse fondé sur la représentation populaire. Tous les citoyens majeurs portant, ou ayant porté, les armes pour le pays, a le droit de vote pour élire un porte-parole issu de sa communauté. À leur tour, ces porte-parole élisent des représentants, qui siègent au Conseil des représentants populaires, qui compte une centaine de membres. Le conseil se réunit à Hauteville, la capitale, quatre fois par an, durant les semaines de festival, pour décider des affaires de la nation. Ces délégués ont avant tout un pouvoir législatif et choisissent parmi les plus grands propriétaires fonciers un citoyen qui occupera le poste de yeoman. Le yeoman est l'administrateur en chef de la nation. Il dirige les efforts diplomatiques et commande les armées de la Franche-Terre en guidant les Francs capitaines des batailles. Le yeoman actuel est Marius Lindon, un rôdeur des territoires de l'est de la Franche-Terre. Il est en poste depuis à peine deux ans et a été choisi pour son expertise dans la gestion des invasions humanoïdes qui surviennent plus fréquemment depuis quelques années.

Histoire : lorsque les Suellois émigrèrent dans la vallée du Sheldomar, beaucoup d'entre eux aspiraient à une vie paisible. Ces individus, pour la plupart des paysans de la classe inférieure dans l'Empire suellois, ne s'aventurèrent pas très loin en Flannesse. Ils s'établirent dans les hautes vallées, entre les Jotens et les Crêtes, et se mêlèrent aux Flannas de la région. Ces terres, qui s'étendaient jusqu'au fleuve Javan, avaient déjà été largement explorées par l'Empire suellois, avant les Cataclysmes jumeaux. Les explorateurs avaient même établi de petites enclaves minières et des avant-postes, avant même que ne se joue le grand drame final. Ces colonies s'étaient peu à peu transformées en petites communautés, telles que Melkot dans les Crêtes, ou Alran, sur la côte de Jeckla. Pendant des siècles, les dissidents échappèrent aux yeux de l'empire en traversant les Fournaises de l'enfer pour atteindre les berges de la baie de Jeckla, car ces terres n'avaient pas d'importance avant la destruction de l'empire.

Dans le siècle qui suivit les migrations, les gens modestes qui peuplaient la région furent conquis et subjugués par un puissant mage suellois qui ravagea sans pitié leur domaine d'est en ouest. Le seigneur Asberdi, comme ce magicien tyrannique se fit connaître, était sorti de la forêt Noire après la terrible destruction de sa maison noble (les Malhel) quelques années auparavant. Asberdi gouverna cette terre et ses habitants de manière impitoyable, tentant vainement de ressusciter les vestiges de la gloire de l'Empire suellois. Le tyran fut finalement jeté au bas de son trône après des années de domination durant lesquelles ses exactions devinrent tout simplement insoutenables. Les fermiers se regroupèrent en petites unités d'une douzaine de combattants pour vaincre les forces du mage au cours d'incessantes attaques et Asberdi perdit son domaine aux mains des insurgés, après que ces derniers eurent victorieusement assiégé sa citadelle.

À la suite de ces événements, les citoyens combattants réalisèrent qu'ils avaient plus ou moins jeté les bases d'une nouvelle forme de gouvernement. Ils élirent leurs propres porte-parole qui, à leur tour, choisirent des leaders pour diriger les affaires du domaine. Ces Représentants, comme ils furent appelés, créèrent le poste de Yéoman, qui était essentiellement un administrateur élu pour diriger le gouvernement et les forces armées, mais aussi pour s'occuper de la politique étrangère.

Près de deux siècles plus tard (–96 AC), les chefs de la Franche-Terre rencontrèrent des représentants de la Kéolande afin de discuter de l'annexion de leur territoire dans le grand royaume de l'est. Les Représentants furent les bienvenus au Conseil de Niole Dra et traités comme des pairs par les autres nobles. Au cours des quatre siècles qui suivirent, la Franche-Terre mit à contribution ses guerriers entraînés afin de soutenir les efforts du royaume, principalement en défendant ses frontières contre les monstres et les maraudeurs. Ils jouèrent aussi un rôle essentiel dans les efforts que déploya le roi Tavish Ier pour conquérir le Pomarj et les terres méridionales qui deviendraient plus tard le fief des Princes des mers.

Cette coopération prit fin abruptement pendant le règne de Tavish II, lorsque les guerres défensives prirent une tournure très offensive. En 361 AC, la Franche-Terre retira ses forces des armées kéolandaises et ferma ses frontières pour protester contre ce changement d'attitude. Il fallut plus d'un siècle avant que ne se réconcilient les deux parties, lorsque Tavish IV reconnut l'indépendance de la Franche-Terre. Par la suite, celle-ci s'enfonça dans une existence plus paisible qui dura presque jusqu'à aujourd'hui.

En effet, il y a douze ans de cela, un tunnel de grande taille fut découvert au pied des Brumes cristallines, dans la partie occidentale du pays. Ce passage, qui traverse apparemment la cordillère de part en part et conduit dans la mer de Poussière, replaça la Franche-Terre sous les feux de la rampe, bien malgré elle d'ailleurs. L'activité se concentre à Sombreporte, une petite ville construite sur le site de la découverte et qui a connu une économie croissante bien qu'elle se trouve à une bonne vingtaine de kilomètres d'Ostefeux. En 590 AC, des aventuriers revinrent dans la ville avec des armes et des armures faites d'un étrange métal noir se désagrégeant au bout de quelques jours. Du fait de ce genre de récit et de bien d'autres promesses de grandes richesses et de merveilleuse magie, juste de l'autre côté du passage, beaucoup sont venus tenter d'y faire fortune.

Le yeoman Marius Lindon, élu en 589 AC, ne s'est pas beaucoup préoccupé de ces nouveaux événements, concentrant plutôt son attention sur les " troubles des géants " dans le nord. En 590 AC, des raids menés depuis les Jotens menacèrent la cité de Hauteville et il décida de renforcer ses défenses pour éviter que sa nation ne subisse, en 591 AC, le sort réservé au Stérich et au Geoff.

Conflits et intrigues : des prêtres wastriens sont apparus dans les marais Houleux au milieu des années 570 AC et on leur reproche les raids menés aussi loin au nord que dans les Petites collines. Des réfugiés venus des

Princes des mers créent des ennuis aux propriétaires fonciers des terres méridionales. La Franche-Terre dispose actuellement de 2 500 mercenaires travaillant en Kéolande, mais le yeoman veut les rapatrier au pays. Les trente-huit habitants d'un petit hameau situé à quinze kilomètres de Sombreporte ont disparu il y a deux mois, sans laisser d'indices quant à leurs kidnappeurs ou la direction dans laquelle on les a emmenés.

Fratrie écarlate

Nom officiel : Grand empire secret de la Fratrie écarlate
Dirigeant : Sa Sérénité Sans Pareille, le Père de l'Obédience (nom véritable inconnu) (caractéristiques de jeu inconnues)
Gouvernement : les terres du Tilvanot semblent gouvernées par des seigneurs féodaux propriétaires de plantations ; ils sont eux-mêmes dirigés par d'omniprésents moines aux robes rouges représentant un mystérieux gouvernement établi dans une capitale secrète ; les terres conquises sont administrées par un " pasteur " unique, habituellement un moine, qui bénéficie d'une souveraineté quasi absolue, mais qui doit quand même obéissance au Père de l'Obédience
Capitale : Hesuel Ilshar (localisation inconnue)
Villes principales : Êkali (pop. inconnue), Hesuel Ilshar (pop. inconnue), Kro Terlep (pop. inconnue)
Provinces : inconnues dans la péninsule du Tilvanot ; les possessions situées à l'étranger incluent une partie des Princes des mers (Monmourg, Port-Toli, île de la Marée, île aux Embruns, île de la Houle, île des Sybarites), l'Onouailles (Scant seulement), les deux îles Olmanes et des places fortes dans la jungle d'Amédio et l'Hepmonésie ; la Seigneurie des îles est un État fantoche allié
Ressources : bois rares, fruits, épices, or, gemmes (I, III–IV)
Monnaie : inconnue
Population : dizaines de milliers (nombre exact inconnu) – humains 96 % (S), halfelins 2 %, elfes 1 %, autres 1 %
Langages : ancien sulois, commun
Alignements : LM*, NM, CM
Religions : Pyrémius, Syrul, Wy-Djaz, Bralm, Nérull, Tharizdun (c'est ce que prétendent les agents de la Fratrie, mais il ne fait pas l'objet d'un culte véritable, sauf par la Fratrie noire)
Alliés : Seigneurie des îles (État fantoche), certains adorateurs de dieux sulois soutenant la Fratrie écarlate (Syrul, Pyrémius, etc.)
Ennemis : Franche-Terre, Stérich, Kéolande, États d'Ulek, Grande Marche, Furyondie, Véluna, Verbobonc, Dyves, Faucongris, Iuz, duché d'Urnst, comté d'Urnst, Arbonne, Nyrond, Royaume du Nord, Ahlissa, Solandie, Barons des mers, forces rebelles dans le fief des Princes des mers, Chevaliers du Cerf, Chevaliers du saint Pavois, Chevaliers de Luna, Chevaliers de la Garde. Seul Iuz compte davantage d'ennemis que la Fratrie écarlate
Tour d'horizon : la Fratrie écarlate était encore tout récemment une puissance secrète et isolée de Flannesse. Elle apparut au grand jour pendant la Grande guerre de Faucongris, renversant plusieurs gouvernements suite à une campagne d'espionnage, de chantage et d'assassinats. Avant sa révélation, la Fratrie avait réussi à infiltrer de nombreuses cours de Flannesse et sa découverte fut la source d'une grande paranoïa et de beaucoup d'exils et d'assassinats (souvent injustifiés) parmi les différents cercles gouvernementaux.

Si les rapports provenant des espions des pays plus nordiques (souffrant le plus souvent de fièvres dues au climat, de maladies parasitaires ou pire encore) sont dignes de foi, la Fratrie écarlate contrôlerait tout le vaste plateau du Tilvanot, depuis la confluence du Grand marécage et de l'Échine du monde jusqu'à l'immense île tropicale de Lof Bosok, au large de la côte nord-est de la péninsule.

Les étrangers ont rarement l'occasion de contempler la capitale de la nation, que l'on dit être une magnifique cité fortifiée. On pense qu'elle est dissimulée quelque part sur le massif plateau d'Okalasna. La cité portuaire de Kro Terlep, autrefois interdite, accueille aujourd'hui les navires étrangers, mais rares sont les capitaines qui bravent les eaux regorgeant de pirates et de monstres marins pour commercer avec la Fratrie. Des vaisseaux arborant les couleurs de la Seigneurie des îles mouillent dans le port oriental d'Êkali, dont les sordides chantiers navals bourdonnent d'activité. Au moins un navire quitte Êkali tous les jours à destination de l'Hepmonésie. Le but de ces voyages demeure inconnu, mais personne dans le nord ne croit en la charité des activités de la Fratrie dans l'Hepmonésie et la jungle d'Amédio.

Les armées de la Fratrie, ou du moins celles débarquées dans les ports occupés au nord et à l'ouest, sont principalement constituées de sauvages guerriers des jungles du Sud, des combattants qui ne font pas de quartier et que l'on dit adeptes de sanglants sacrifices rituels. Ces troupes sont renforcées d'orques, d'hobgobelins et d'autres créatures. Beaucoup des habitants du nord estiment que la Fratrie compte également sur une armée régulière au sein de son territoire, mais il n'existe aucune certitude à ce sujet. Par contre, plusieurs nations ont eu l'occasion de se mesurer à l'impressionnante marine de la Fratrie, laquelle est souvent renforcée de navires " indépendants " provenant essentiellement de la flotte de la Seigneurie des îles.
Histoire : avant la dernière décennie, peu de gens, excepté le peuple de la Solandie, se souciaient de savoir qui habitait la péninsule du Tilvanot. Humains de pure lignée suloise, ces gens paraissaient n'être que de simples fermiers, cultivant leurs plantations et commerçant très peu avec le monde extérieur. Pour les Solandais, leur caractère solitaire s'expliquait sans doute par leur isolement géographique dans le Tilvanot, derrière le Grand marécage et l'Échine du monde.

En 573 AC cependant, des ambassadeurs du sud, vêtus de robes rouges, firent leur apparition dans les cours de la Ligue de fer. Ne parlant qu'à mi-voix, ils offrirent leurs services aux seigneurs marchands, se présentant comme des émissaires pacifiques de la Fratrie écarlate, représentants du royaume de Shar, un mot signifiant pureté en ancien sulois. À l'époque, personne ou presque ne fit le lien entre l'apparition de ces sage conseillers monastiques



Une bonne leçon de la Fratrie écarlate

et la disparition du prince Thrommel de Furyondie ou même toute une série d'événements politiques survenus partout en Flannesse. L'arrivée des Frères du signe écarlate n'en attisa pas moins la curiosité et il fallut peu de temps avant que des espions ne partent pour le Tilvanot.

Très peu de ces agents revinrent auprès de leur maître. Ceux qui le firent racontèrent avoir observé une société agraire établie le long des côtes qui semblait cultiver bien davantage que ce qu'elle ne pouvait consommer. De fait, d'énormes chargements de récoltes variées prenaient la route du plateau situé au centre de la péninsule. Les fermiers étaient dirigés par des moines en robes rouges, des hommes et des femmes capables d'incroyables prouesses martiales au combat à mains nues. Ceux qui défiaient leurs ordres étaient sévèrement punis, afin de servir d'exemple aux autres.

Les espions mentionnèrent également la présence des esclavars, d'étranges races d'esclaves spécialisés créées par le biais de la magie et de sciences mystérieuses. Ils parlèrent également de leurs créateurs, de puissants magiciens du Signe écarlate capables de les contrôler. Finalement, et plus effrayant encore, les espions rapportèrent que la Fratrie écarlate ne vénérait aucun dieu décent, mais payait plutôt tribut au sombre Tharizdun, l'Ultime Destructeur.

Il va sans dire que ces rapports effrayèrent les dirigeants de Flannesse qui se tournèrent alors vers leurs propres conseillers afin d'élaborer une stratégie pour faire face à cette nouvelle menace. Malheureusement, nombre de ceux-ci étaient des agents de la Fratrie et ils n'eurent de cesse de recommander la patience et la prudence en la matière. Ils allèrent même jusqu'à suggérer que la Fratrie finirait bien par se révéler d'elle-même et qu'il serait alors temps de s'occuper de la piétaille qu'elle ne pouvait pas manquer d'être.

Il en fut, bien entendu, tout autrement. Lorsque la Grande guerre débuta dans le nord, la Fratrie écarlate envoya aide, conseillers et armes aux États de la Ligue de fer, maquillés sous le couvert d'un soutien provenant de nations alliées. Après avoir ainsi aidé Citadelle et la Solandie contre les attaques de la Province du Sud, la Fratrie frappa au cœur de la Seigneurie des îles et remplaça son souverain du moment par son cousin, le corrompu Frolmar Ingerskatti. Ce dernier ne tarda pas à se prononcer en faveur de la Fratrie, cédant du même coup sa nation, et surtout sa puissante flotte, au Signe écarlate. Avec les bateaux duxchanais et des monstres charmés par ses bons soins, la Fratrie établit un blocus naval en travers du détroit de Tilva, étouffant de manière très efficace le commerce entre le levant et le ponant.

Par la suite, des agents de la Fratrie se présentèrent à la cour du prince Jéon de Monmourg, porteurs d'un message simple à l'attention des nobles des Princes des mers : " Soumettez-vous à la Fratrie écarlate ou vous périrez. " Les princes, des nobles sans loi et des rois pirates qui avaient affronté des dangers bien pires qu'une bande d'hommes vêtus de robes, se moquèrent des émissaires. Le lendemain matin, vingt-sept des trente Princes des mers furent retrouvés assassinés. La conquête de Monmourg assura la mainmise de la Fratrie sur toutes les voies maritimes du Sud. En quelques mois, l'Aïdye et l'Onouailles succombèrent également aux invasions et aux assassinats. La Fratrie tenta également de s'emparer de Citadelle, mais le rusé Cobb Darg, qui soupçonnait depuis le début l'allégeance réelle de ses " conseillers ", survécut à la tentative.

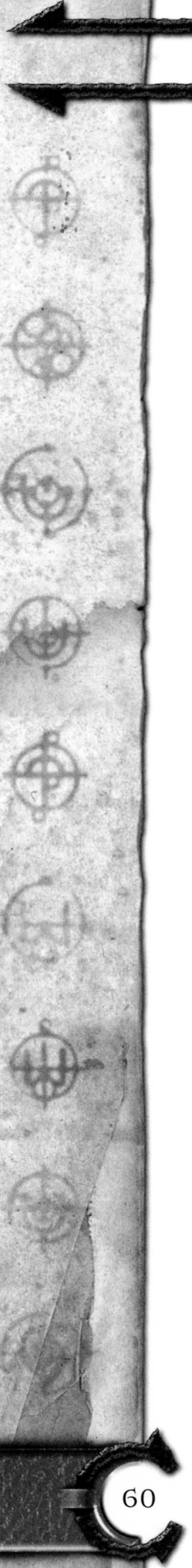
Depuis les événements de la Grande guerre, les objectifs de la Fratrie sont clairs pour tous. Ce sont des adeptes d'une philosophie dont les bases furent jetées avant même les Cataclysmes jumeaux et qui prône la suprématie de la race suloise sur toute la Flannesse. Les autres races ne sont que des esclaves sur le dos desquels sera bâti un empire rivalisant avec celui des anciens Suellois.

Il semble que l'organisation de la Fratrie soit divisée en trois niveaux, des moines se situant au sommet de la pyramide, suivis par un ordre d'assassins puis par un autre de roublards. Le chef de ces derniers serait appelé Cousin aîné et celui des assassins, Oncle adoptif. Les membres de chacun de ces ordres inférieurs sont, respectivement, des cousins et des neveux.

Pendant un certain temps, il sembla que la Fratrie en viendrait à contrôler une portion encore plus importante de la Flannesse. En effet, des tentatives manquées dans la Kéolande trahirent une ambition encore plus grande et beaucoup se demandèrent ce que leur réservait le futur. Fort heureusement, le Grand empire secret ne tarde pas à se fracturer. À la fin de 586 AC, la Province du Sud captura la moitié septentrionale de l'Aïdye et s'empara du reste du territoire avant le début de l'année suivante. Pendant ce temps, les paysans de l'Onouailles renversèrent le gouvernement de la Fratrie dans tout le pays sauf dans la cruciale ville portuaire de Scant. Finalement, en 589 AC, les esclaves et les anciens nobles des Princes des mers profitèrent des luttes intestines de leurs conquérants pour plonger le pays dans une guerre civile qui se poursuit toujours actuellement.

Malgré ces pertes, l'entité politique que représente la Fratrie n'a jamais été aussi puissante qu'aujourd'hui. Bien qu'elle ait perdu des territoires, elle s'est énormément enrichie, a détruit ou déstabilisé bon nombre d'ennemis et a fait des gains importants dans les jungles du Sud. La Fratrie continue de dominer les mers du Sud à l'aide de ses blocus navals établis dans les eaux infestées de requins du détroit de Tilva et dans les " portes Australes " de la mer d'Azur, entre la jungle d'Amédio et la péninsule du Tilvanot, près des îles Olmanes. Plus important encore, nombre des dirigeants de Flannesse croient qu'ils ont vidé leur cour des agents potentiels de la Fratrie, donnant ainsi aux souverains abritant des agents encore tapis un faux (et dangereux) sentiment de sécurité. Paradoxalement, malgré sa perte de puissance depuis la fin de la guerre, la Fratrie est plus crainte que jamais, car elle demeure en effet en position de frapper à divers endroits d'importance encore inconnus à ce jour.

Conflits et intrigues : les importants domaines des Princes des mers et de l'Hepmonésie sont actuellement infiltrés par la Fratrie noire, une secte dédiée à l'entropie (Tharizdun). De nouvelles races de monstres créées dans



les îles Olmanes se seraient apparemment emparées d'une partie de l'une des îles. Les ambassadeurs de la Fratrie envoyés chez les barbares nordiques ont fait part de résultats mitigés, sauf chez les Barbares du givre, où des gains importants ont été réalisés.

Furyondie

Nom officiel : royaume de la Furyondie
Dirigeant : Sa Pieuse Majesté, le Roi de Furyondie, Belvor IV (LB, M, humain, Pal16 d'Héronéus)
Gouvernement : monarchie féodale héréditaire (sans héritier actuellement) limitée dans ses pouvoirs par le Conseil des nobles
Capitale : Chendil
Villes principales : Caronis (pop. 3 000), Chendil (pop. 15 600), Cherche-Gué (pop. 8 800), Gorsande (pop. 5 200), Guébaran (pop. 2 200), Hautes-Murailles (pop. 4 400), Kisalie (pop. 2 300), Libernen (pop. 3 900), Liverville (pop. 3 100), Pantarne (pop. 2 500), Petit-Bourg (pop. 7 700), Port-Faïence (pop. 3 400), Redoute (pop. 5 900), Willip (pop. 19 000)
Provinces : huit provinces majeures gouvernées par une noblesse héréditaire (les " Sept familles ")
Ressources : denrées alimentaires, textile, or, vin, poisson, matériaux de construction navale
Monnaie : [standard de la Furyondie] paladin (pp), gerbe de blé (po), chevalier (pe), shéridan (pa), commun (pc)
Population : 1 481 800 – humains 79 % (Osbf), elfes 9 % (sylvestres 60 %, hauts 40 %), halfelins 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, vélondais (dans l'ouest), elfe, halfelin
Alignements : LB*, NB, LN
Religions : Héronéus, Rao, Saint Cuthbert, Mayaheine, Zilkus, Trithéréon, Fharlanghn, Béorie
Alliés : Véluna, Pavoisie, Maison-Haute, États d'Ulek, Verbobonc, Dyves, Chevaliers du Cerf
Ennemis : Iuz, Fratrie écarlate, Rhéniens (méfiance), Société cornue
Tour d'horizon : la Furyondie contemporaine s'étend d'est en ouest depuis la Veng jusqu'à la majestueuse Velverdyva et depuis le Nyr Dyv au sud jusqu'aux rives méridionales du lac Whyestil dans le nord. Bien qu'elle soit contiguë à la forêt de Vesve, la Furyondie n'en revendique qu'une faible partie.

Les deux grands lacs modèrent le climat pendant la majeure partie de l'année. La pluie est courante dans le nord, rendant ce déprimant décor encore plus misérable. Quant à l'hiver, il apporte beaucoup de neige mais n'est pas particulièrement rigoureux.

La Furyondie tire à la fois profit et souffrance des différentes humeurs de ses voisins. L'alliance amicale conclue avec les anciennes nations satellites de la Furyondie, telles que Maison-Haute et Véluna, a permis de contrebalancer les déprédations de Iuz et, jusqu'à tout récemment encore, celles de la Société cornue. La Grande guerre de Faucongris a modifié les frontières du pays. Pendant plusieurs années, de grandes portions des provinces nordiques de Kalistran et des Terres cristallines furent occupées par les troupes de Iuz.

La guerre entraîna également une grave crise économique dans le nord du pays et vida les coffres royaux, engloutissant littéralement la fortune du monarque. Une bonne partie du système routier du pays, jadis orgueil de la Furyondie, est maintenant en ruine, sauf quand un seigneur local lui consacre une partie de ses ressources. Cette situation a eu pour effet de ralentir toute l'économie du pays et le volume des échanges commerciaux est tombé à un niveau jamais atteint auparavant.

La Furyondie a subi de lourdes pertes lors de la Grande guerre (582–584 AC) et de la Grande croisade du Nord (586–588 AC), et il est probable qu'il en sera de même au cours des années à venir dans le cadre de la nouvelle guerre éternelle déclarée à Iuz. Elle peut malgré tout encore se targuer de posséder l'une des armées les plus puissantes de Flannesse. Renforcé par des aventuriers et des mercenaires étrangers, le contingent militaire (infanterie et cavalerie) s'élève à près de vingt mille soldats, sans compter qu'un nombre équivalent de guerriers peut être fourni par les seigneurs provinciaux.

La Marine royale de Furyondie, basée à Willip, patrouille le Nyr Dyv afin de nettoyer les côtes des pirates et des monstres dangereux. L'arsenal de Willip, le plus grand chantier naval de Flannesse, a connu une croissance importante au cours des six dernières années car la nation a dû remplacé des dizaines de navires perdus aux combats.

Le cœur de la Furyondie est gouverné par le roi et les Sept familles, chacune administrant une province au sein du royaume. Les nobles de ces familles assument pleinement leur titre et vivent en conséquence. La cour de ces ducs, de ces barons et de ces marquis rivalise avec celle du roi. La liste des provinces de la Furyondie figure ci-dessous.

Baronnie de Kalistran
Port-Faïence
Baronne Jellenette Kalistran (CB, F, humain, Gue9)
Baronnie de Petit-Bourg
Petit-Bourg
Baron Jémian (LB, M, humain, Gue11)
Baronnie de Willip
Willip
Baron Xanthane Butrain (LN, M, humain, Gue8)
Comté d'Or
Libernen
Comtesse Kyarène Rhavelle (N, F, humain, Mag4 [illusionniste])
Comté des Terres cristallines
Cherche-Gué
Comte Arthur Jakartais (LB, M, humain, Pal17 d'Héronéus)
Duché de l'Étendue
Caronis
Duc Bennal Tynéman (CN, M, humain, Rou12)
Province de Franchar
Chendil (capital royale)
Roi Belvor IV (LB, M, humain, Pal16 d'Héronéus)

Vicomté de la Marche
Gorsande
Vicomte Luther Derwante (N, M, humain, Gue4)
Histoire : après toute guerre, participants et autres spectateurs confient toujours le rôle du gentil à une nation et celui du méchant à une autre. Si l'Ancien est parfait dans sa position de vilain, la Furyondie est certainement toute désignée pour représenter les " gentils ". Sans la valeur des chevaliers de Furyondie, la détermination des paysans levés dans son armée et la magie de ses inébranlables alliés, la Flannesse serait très probablement sous le contrôle total de Iuz le Maléfique. La Furyondie est un haut lieu de la chevalerie et un bastion du Bien dans ces terres si troublées.

Le royaume prit forme il y a près de cinq cents ans sous le nom de vice-royauté du Ferrond, joyau étincelant de la couronne d'Ærdie. En ces jours anciens, le Ferrond comprenait la Furyondie moderne (Furyon), Véluna (Voll), Maison-Haute, la Pavoisie, les terres du Quag (Pérennelande) et les collines situées au nord-est de l'imposante forêt de Vesve, alors connues sous le nom des Étendues nordiques. Le vice-roi résidait à Dyves, où des dizaines de familles de nobles du Grand royaume ainsi que des Flannas anoblis servant l'Ærdie se disputaient ses attentions.

Le Ferrond était administré sur le même modèle féodal que le Grand royaume, ce qui avait pour effet d'enrichir considérablement Rauxès tout en posant des difficultés considérables dans la vie quotidienne de la plupart des Ferrondiens. Lorsque l'empire ærdien commença à battre de l'aile sous la gouverne de rois suprêmes plus incompétents les uns que les autres, les nobles du Ferrond cessèrent de faire parvenir leur dîme à l'empire, réglant leurs affaires à leur façon plutôt qu'en suivant les ordres de leur lointain suzerain.

La mort du vieux vice-roi Stinvri, en 254 AC, fut le signal d'un changement profond dans la politique ferrondienne. Les nobles du Ferrond ne voulaient désormais plus ployer sous la dangereuse incompétence de Rauxès. Ils désignèrent à la place Thrommel, l'héritier de Stinvri, au titre de roi de la Furyondie. Le couronnement de Thrommel I[er] fut la source de grandes festivités à Dyves et d'une anxiété mêlée de colère en Ærdie. Presque immédiatement, ce qui ne constituait jusqu'à présent qu'escarmouches frontalières dans les terres du nord du Nyr Dyv se transforma en conflit quasi armé.

Des troubles fomentés par les barbares du nord et l'incompétence militaire de l'Ærdie lui ôtèrent toute chance de mettre fin au mouvement indépendantiste ferrondien. Bien qu'il fallût plus d'un siècle à la Cour de l'essence pour reconnaître l'indépendance de la Furyondie, celle-ci ne fut plus jamais sérieusement menacée après 260 AC.

Avec le temps, les excès des nobles de Furyondie et l'orgueil d'un nationalisme furyondien grandissant résultèrent en une phase expansionniste qui vit l'annexion du Bissel en 438 AC. Seule la sécession du Voll (aujourd'hui le Véluna) et la puissance de la Kéolande au sud mirent un frein à la croissance agressive du royaume.



Arthur Jakartais, lors de la reconquête de Cherche-Gué

L'an 479 AC vit l'apparition de Iuz dans le nord et, dans les années qui suivirent, la plus grande part des Étendues nordiques tombèrent aux mains du seigneur cambion. Dès lors, les préoccupations de la Furyondie se tournèrent vers ce tyran d'origine démoniaque plutôt que vers la politique intérieure ou les traités avec l'étranger.

Le roi Belvor IV, actuel monarque du royaume, monta sur le trône en 537 AC. Les événements des deux dernières décennies pèsent lourd sur son cœur et l'affable mais énergique gentilhomme qu'il était s'est transformé en un vieux guerrier amer. Il demeure toujours attaché au culte d'Héronéus mais d'aucuns pensent que Belvor, épuisé par la guerre, joue maintenant son rôle de souverain sans véritable entrain.

Les nobles mineurs du roi gardent celui-ci à l'œil. Leurs représentants forment la base du Conseil des nobles qui se réunit dans l'actuel capitale, Chendil. Avant de proclamer d'importants décrets, le roi doit d'abord recueillir le soutien de cette assemblée qui place souvent ses propres intérêts au-dessus de ceux de la nation. On retrouve ensuite sous le roi et le Conseil des nobles toute une panoplie de petits nobles sans véritable importance, connus sous le nom de Conclave chevaleresque. Il s'agit d'un groupe parlementaire qui se penche sur tous les sujets qui l'intéressent puis offre son avis au roi.

La Grande guerre n'épargna pas la Furyondie. Ennemie résolue de l'Ancien, la nation paya de son sang quand les armées de Iuz marchèrent vers le sud et l'ouest. Lorsque le Bissel fut envahi par le Ket, la plupart des alliés de la Furyondie furent séparés de la grande nation et ne purent l'aider à combattre les vagues d'orques, d'hobgobelins et de démons qui l'assaillirent. Port-Faïence et Cherche-Gué tombèrent rapidement. Chendil fut assiégée pendant des mois et subit d'importants dommages. La marine du lac Whyestil échappa de justesse à la destruction complète, mais au prix de terribles pertes. La Furyondie perdit près de trente mille hommes durant les combats. Même si les réfugiés des Royaumes brigands et des humains repentis de la Société cornue remplacèrent les soldats tombés au champs d'honneur, cela ne soulagea en rien la douleur et la peine de ceux qui avaient perdu des êtres aimés dans le conflit. Les onze milles expatriés pavoisiens, de leur côté, ne comprirent que trop bien cette peine. Ils émigrèrent en Furyondie après la chute de leur propre nation, assoiffés de vengeance et pressés de mener la guerre au cœur du territoire de Iuz. Cependant, la ratification du grand pacte de Faucongris au mois de vendangier 584 AC mit brutalement fin au conflit. Iuz et la Furyondie pansèrent leurs blessures de part et d'autre d'une nouvelle frontière et de kilomètres de dévastation physique et psychologique.

Malgré le pacte de Faucongris, Belvor et ses conseillers continuèrent à comploter en secret pour infliger un coup terrible à leur ennemi du nord. Une alliance conclue avec Véluna, ami fidèle et véritable baromètre moral, permit de recouvrer la *crosse de Rao* et d'initier la Fuite des fiélons en froidure 586 AC. Sans le soutien de leurs officiers démoniaques, les armées de Iuz perdirent de leur force de frappe et de leur capacité à s'organiser. Belvor savait fort bien que ce chaos ne durerait pas éternellement. Les souffrances de la Furyondie exigeaient que l'on passe à l'action. Aussi, malgré un prix à payer important en termes de pouvoir et de richesse personnels, le roi Belvor IV lança la Grande croisade du Nord.

Les armées de la Furyondie frappèrent au nord au début de plantain, soutenues dans leur effort par les Chevaliers du Cerf et l'archimage Bigby. Les combats se poursuivirent pendant plus d'un an, les victoires importantes se faisant rares de part et d'autre. Finalement, en 588 AC, la bataille de Cherche-Gué procura à la Furyondie une victoire cruciale qui lui permit d'encercler Port-Faïence, la base d'opération de Iuz dans les terres occupées. Lorsque la cité tomba enfin aux mains des forces du Bien, elle fut le théâtre d'un massacre sans retenue des forces d'occupation. Port-Faïence était depuis toujours le but final de la Croisade du Nord. D'aucuns cédèrent à l'émotion lors de sa prise et peu d'hommes de bien se remémorent de cette événement avec fierté.

Si la reconquête de Port-Faïence était l'objectif premier de la Croisade, la vengeance et l'anéantissement final de Iuz le Maléfique prirent rapidement le dessus. Les terres libérées révélèrent l'horrible vérité de l'occupation. Les habitants de villages entiers avaient été réanimés en morts-vivants et les agents de Iuz, ne montrant aucune pitié, s'étaient délectés dans la destruction et la boucherie. Aussi, trois ans jour pour jour après avoir lancé la Croisade originale, Belvor proclama publiquement un État de guerre permanent et immuable entre la Furyondie et l'empire de Iuz.

Au cours des deux dernières années, la guerre s'est poursuivie sous forme de raids transfrontaliers, d'attaques magiques, d'assassinats, d'actes de sabotage et de frappes de mercenaires des unités de ravitaillement et d'état-major. Des mois entiers s'écoulent parfois sans événement notable (aux yeux du peuple), mais la chute de Iuz continue de couver dans le cœur et l'esprit de tous les Furyondiens.

Conflits et intrigues : la branche furyondienne des Chevaliers du Cerf se montre de plus en plus active au plan politique, au grand déplaisir des seigneurs du sud. Trois enfants aux sabots fendus ont vu le jour dans la ville de Pantarne au cours de la dernière année. Le comte Arthur Jakartais des Terres cristallines fait présentement l'objet d'attentions de la part de Pavoisiens qui souhaitent obtenir son aide dans la reconquête de leur patrie. Le roi Belvor se fait vieillissant et n'a toujours pas d'héritier.

Geoff

Nom officiel : grand-duché de Geoff

Dirigeant : Sa Grande Radiance, Owen Ier, Grand-Duc du Geoff (en exil – LB, M, humain, Mag15 [illusionniste]/Gue5) ; maintenant gouverné par des chefs et des chamans (géants et inhumains) qui s'opposent les uns aux autres en fonction de leur race et de leur religion

Gouvernement : (autrefois) monarchie féodale prêtant une allégeance officieuse à la Kéolande ; (aujourd'hui) absence complète de gouvernement central

Capitale : (autrefois) Gorna ; (aujourd'hui) aucune
Villes principales : Gorna (pop. ?), Gué-de-la-Peste (pop. 800), Hochoch (pop. 5 500, cf. description), Hocholve (pop. 0), Pregmère (pop. 300)
Provinces : (autrefois) six hauts comtés, de nombreuses seigneuries elfiques parmi les tribus nomades forestières, quelques seigneuries naines et gnomes dans les Tertres désolés ; (aujourd'hui) plusieurs provinces mal administrées par les géants les plus puissants établis dans les anciennes villes humaines
Ressources : (autrefois) textile, cuivre, argent, or, bois, gemmes (I)
Monnaie : [inspirée de la Kéolande] griffon (pp), lion (po), aigle (pe), faucon (pa), hibou (pc)
Population : 70 000 – humains 79 % (FSO), elfes 9 % (sylvestres 90 %), halfelins 5 %, nains 3 % (des collines), gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 % (et grandes quantités non recensées d'orques, de gobelins, de géants divers, etc.)
Langages : commun, flanna, kéolandais, elfe, halfelin (plus orque, gobelin, etc.)
Alignements : NB, LB, CB, N, LN, CN, CM* (lois anciennement LN)
Religions : Pélor, Ehlonna, Allitur, Phyton, Fharlanghn, Saint Cuthbert, Obad-Haï, panthéon elfe, Norébo, Béorie, panthéon gnome
Alliés : Stérich, Kéolande, Grande Marche, Bissel
Ennemis : vallée du Mage (méfiance), géants et monstres inhumains des Brumes cristallines
Tour d'horizon : le territoire du Geoff est complètement dévasté. Ses villages n'abritent plus que des fantômes et des armées d'orques et de géants de toutes les variétés habitent ses cités, réduisant en esclavage les humains qu'ils n'ont pas encore tués et dévorés. Peu de bâtiments ont échappé à la destruction et le bois des forêts du pays est récolté à des fins inconnues. Presque tout ce qui fut autrefois le Geoff a été annihilé ou détruit. Les géants tiennent toutes les terres situées entre la cordillère des Brumes cristallines et la portion orientale du Geoff où la Ruvre, la forêt Ténébreuse, le bois d'Oyt et les Tertres désolés marquent la violente et chaotique frontière du pays avec la Grande Marche.

La position relativement isolée du Geoff explique le climat particulier qui y règne. Les brouillards matinaux sont courants près de la forêt Ténébreuse, donnant au nord-est du Geoff une réputation de secrets et de sombres mystères. La pluie est abondante mais les orages, bien que violents, ne durent jamais longtemps. L'hiver voit tomber de grosses chutes de neige, surtout dans l'ouest et dans les montagnes.

Avant la guerre, le Geoff était connu pour sa production de laine et de fourrure. Les animaux, sauvages ou domestiques, allaient librement dans la contrée. La plupart de ceux-ci ont été capturés et dévorés par les géants et les orques, mais la population de cerfs a connu une certaine croissance suite à la disparition de ses principaux prédateurs, les humains (les orques et les géants préfèrent le bétail et les chevaux). Des meutes de chiens sauvages errants parcourent le Geoff de bout en bout, présentant un danger supplémentaire pour tous ceux qui s'aventurent dans ce domaine déjà bien terrifiant.

Les routes du Geoff sont, comme on peut s'y attendre, en pleine décrépitude. Elles sont cependant relativement sûres pour le voyageur puisque les géants préfèrent emprunter les trajets les plus directs possibles, à travers la contrée s'il le faut, en emportant avec eux leurs diverses possessions. Peu de bandits habitent dans le Geoff car les géants sont trop dangereux et il ne reste plus d'objets de valeur à dérober.

Les géants eurent fort à faire. Les archers du Geoff, principalement des elfes sylvestres et des demi-elfes, stoppèrent la première vague de géants, permettant ainsi une évacuation complète de la capitale et des terres méridionales. Cependant, les défenses du grand-duché finirent par rompre. La cavalerie et les piquiers ne purent contenir les innombrables groupes de géants et d'humanoïdes et furent littéralement écrasés. Toute trace d'une armée geoffienne organisée a disparu aujourd'hui. Les survivants se sont depuis longtemps engagés dans la Grande Marche ou le Stérich depuis peu libéré, militant en faveur de la reconquête de leur patrie. Le plus vaste de ces groupes de guerriers est basé dans la ville d'Hochoch (annexée officieusement par la Grande Marche), entre la forêt Ténébreuse et le bois d'Oyt.

Histoire : le Geoff est l'une des plus vieilles nations de Flannesse. Colonisée par des immigrants suellois et œridiens qui se lièrent d'amitié avec les tribus flannas autochtones, la région bénéficia pendant longtemps de son isolement géographique et vit peu voire pas de violence pendant plusieurs siècles. Avec l'aide des elfes sylvestres et des gnomes des Tertres désolés, les Geoffiens érigèrent la ville de Gorna il y a plus de neuf cents ans. En 316 AC, son souverain nominal acquit le titre de Grand-Duc du Geoff.

Au fur et à mesure que grandissait l'ambition des rois kéolandais, les conseillers du grand-duc le poussaient à prendre ses distances de la Proclamation de cœurazur qui annonçait l'intention manifeste de la Kéolande d'étendre son empire à toute la vallée du Sheldomar. Bien qu'Arnaud II, le duc du Geoff, se gardât de s'opposer ouvertement à cette mesure, il n'envoya aucune troupe au roi pendant la Petite guerre contre Véluna, affirmant que le messager porteur de l'ordre de rassemblement (Dartun Dasco, un noble mineur kéolandais) n'était jamais arrivé. Du coup, les relations entre la cour du duc Arnaud et le roi Tavish III se refroidirent considérablement.

La découverte par un espion kéolandais d'un corps desséché et empoisonné sous les murs du Pic de l'aigle (le château du duc) en 450 AC déclencha une série d'événements qui débouchèrent sur une guerre entre le Geoff et la Kéolande. En effet, lorsque les divinations révélèrent que le cadavre était celui de Dasco, le chevalier disparu, le roi ordonna à son armée de traverser les Tertres désolés dans le but de faire payer au Geoff le prix de l'ignorance des édits kéolandais.

Le résultat fut la bataille de Gorna, qui vit la défaite des forces kéolandaises. Certains pensent qu'une magie puissante employée par l'archimage du duc Vargalian eut des



conséquences terribles. Ainsi, nombre de guerriers kéolandais parcourent aujourd'hui encore les Tertres désolés, mais sous la forme de morts-vivants appelés lames-en-peine. La défaite fut sévère et source d'une grande humiliation pour le roi Tavish III. Dans les années qui suivirent, le Geoff continua de payer son tribut à la couronne, mais avec la quasi-certitude qu'il ne serait plus jamais attaqué depuis l'est.

Le pays demeurait cependant vulnérable à une menace plus insidieuse au sein même de ses frontières. En effet, en 497 AC, le très riche comte Granus de Pregmère tenta un coup de force contre la capitale, employant comme armée une force de mercenaires fort bien payés et, selon les rumeurs, le soutien secret des Chevaliers de la Garde et de certaines unités de la Grande Marche. Le grand-duc Rohan III fut tué au début des combats, ce qui incita trois autres comtes à se jeter dans la mêlée, contestant les revendications de Granus sur l'ensemble du Geoff. La Kéolande, dont le devoir était de mettre fin à la querelle, se tint coite, observant de loin le développement de la situation, encore sous le coup de la défaite subie dans les Tertres désolés. À la fin du conflit, l'héritier du comte Granus prit le titre de Rohan IV et, avec une approche étonnamment équitable et affable, pacifia la nation blessée.

Au cours des quatre-vingts années suivantes, le Geoff vécut dans une paix relative. Les raids menés par des géants, des ogres et des orques des Brumes cristallines constituaient une nuisance permanente mais ces créatures n'agissaient jamais de façon coordonnée et étaient facilement repoussées.

Cette situation changea du tout au tout en 584 AC lorsque des orques et des géants de toutes sortes descendirent ensemble des Brumes cristallines et envahirent systématiquement chaque village de l'ouest du pays. Ces communautés furent anéanties suite à une série d'attaques concertées qui donnèrent l'impression d'être orchestrées par un ennemi inconnu. Au mois de vendangier, toute la nation était aux mains des géants. Le duc, le sage Owen Ier, s'enfuit à Shibboleth, où il fut accueilli par les nobles amicaux de la Grande Marche.

Les Geoffiens qui ne parvinrent pas à fuir le pays débutèrent une véritable guérilla contre les géants, frappant depuis des bases dissimulées dans les collines et les forêts. Aidés dans leurs missions par des gnomes et des elfes, ils ne parvinrent malgré tout à remporter que de petites victoires. À partir de 586 AC, la plupart des cellules de résistance avaient été découvertes et les quelques survivants battirent en retraite plus profondément au cœur des forêts de l'est du pays.

Une furieuse contre-attaque survint en 588 AC. Planifiée par les Chevaliers du saint Office basés à Hochoch, la bataille prit place sous le feuillage du bois d'Oyt et vit la défaite d'une petite armée des géants les plus faibles. Cette victoire fut coûteuse cependant et les soldats de Hochoch se contentent désormais de petits raids dans l'ouest, en attendant les fonds et les hommes nécessaires pour entreprendre une nouvelle invasion du duché ravagé.



Très peu d'informations à propos du statut actuel du pays filtrent jusqu'au monde extérieur. On sait cependant que Gorna est en ruine et qu'un géant du feu nommé « roi » Mogthrasir règne depuis son château de pierre construit à Gué-de-la-Peste. Les géants appellent leur territoire Tjalf, ce qui signifie labeur dans leur langage et dépeint précisément la vie des quelques humains survivant dans la région. Quant à savoir si Mogthrasir a vraiment planifié toute l'invasion du pays ou s'il est le chef suprême dans la région, cela reste à voir mais semble peu probable.

Conflits et intrigues : les rumeurs voulant que le vieux Owen Ier ait l'intention d'installer sa cour à Hochoch consternent les Chevaliers de la Garde qui ont des visées sur un Geoff reconquis. Les tensions sont plus vives entre les elfes sylvestres du bois d'Oyt et ceux de la forêt Ténébreuse. Le comte Hustin, héritier d'Owen disparu en 587 AC, serait toujours vivant « quelque part dans le ciel » selon de récentes divinations.

Grande Marche

Nom officiel : Grande Marche

Dirigeant : Sa Très Ferme Grandeur, Magnus Vrianian, Commandant de la Grande Marche (LB, M, humain, Mag9 [évocateur]/Prê3 d'Héronéus)

Gouvernement : monarchie féodale dotée d'une structure militaire et prêtant une allégeance officieuse à la Kéolande ; supervise actuellement le gouvernement du Bissel ; les maisons nobles et le gouvernement sont très proches d'un ordre militant de chevalerie quasi religieux, les Chevaliers de la Garde ; le commandant est choisi tous les cinq ans par un vote des nobles et des chevaliers

Capitale : Crochebutte

Villes principales : Crochebutte (pop. 7 500), Shibboleth (pop. 5 900)

Provinces : dix grandes baronnies, deux marches (Ténébreuse orientale, mer de Roseaux), territoire annexé (Hochoch ; cf. description)

Ressources : denrées alimentaires, textile, cuivre, gemmes (III)

Monnaie : [inspirée de la Kéolande] griffon (pp), lion (po), aigle (pe), harfang (pa), héron (pc)

Population : 254 600 – humains 79 % (SOf), elfes 8 % (sylvestres), nains 5 %, halfelins 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %, autres 1 %

Langages : commun, kéolandais, elfe, nain

Alignements : LN*, LB, N

Religions : Héronéus, Saint Cuthbert, Pholtus, Fharlanghn, Zilkus, dieux œridiens de l'agriculture, Phyton, Obad-Haï

Alliés : Kéolande, Stérich, Bissel, États d'Ulek

Ennemis : Ket, humanoïde du Geoff et des Brumes cristallines

Tour d'horizon : la Grande Marche occupe les plaines fertiles situées à l'est de la vaste forêt Ténébreuse et à l'ouest des monts Lortmil. Sa frontière méridionale est délimitée par la fourche septentrionale du Sheldomar. Au nord se trouve une frontière « ouverte » plutôt mal définie, où les nobles tiennent cour à la fois au Bissel et dans la

Grande Marche. Il faut bien admettre qu'en ce moment, il y a peu de différences entre ces deux gouvernements, même si les terres situées à moins de 50 kilomètres au nord de Crochebutte appartiennent officiellement à la Grande Marche. Ce territoire comprend également une portion de la forêt Ténébreuse et de la mer des Roseaux, une obsédante tourbière dont l'existence n'a cessé de hanter la marche tout au long de son histoire.

Les baronnies du nord profitent d'un climat sec et tempéré semblable à celui que l'on retrouve dans le Bissel. Il en va tout autrement dans le sud, une terre de sombres brouillards et de fréquentes averses, particulièrement près de la forêt et du marais.

La Grande Marche est une nation exceptionnellement martiale dans sa nature. À l'âge de quinze ans, tous les hommes en bonne santé sont obligatoirement conscrits pour une période de sept ans. Les femmes peuvent également rejoindre les rangs. C'est une nouveauté et leur participation n'est pas obligatoire, mais plusieurs femmes d'influence au sein de la hiérarchie militaire pensent qu'il devrait en être ainsi. Le fait que beaucoup des conscrits demeurent au sein de l'armée après leur service obligatoire est un véritable témoignage de la fierté nationale des jeunes. Ceux qui quittent malgré tout les rangs deviennent généralement membres de leur milice locale.

Le cœur de l'armée de la Grande Marche est constitué d'une cavalerie de renommée internationale. Protégés par une cotte de mailles et armés d'une lance, d'une arbalète et d'une épée, ces cavaliers sont le fléau des géants du Geoff. Les Chevaliers de la Garde et les Chevaliers du saint Office offrent à l'armée leur soutien et leur expertise militaire. Les effectifs totaux de l'armée avoisinent les dix-huit milles soldats et environ trois fois plus de troupes entraînées peuvent être appelées sous les drapeaux en une seule semaine.

Histoire : la Grande Marche est l'un des plus anciens fiefs de la Kéolande, son origine remontant à plus de neuf cents ans. La légende raconte qu'après la défaite de Vecna et la dissolution de son empire (situé selon certains récits dans le nord de la vallée du Sheldomar), la jeune couronne kéolandienne créa un ordre de chevalerie dans cette région frontalière. Les Chevaliers de la Marche furent fondés afin de faire régner la justice sur le territoire et de mettre un terme aux guerres des factions flannas indigènes. Avec le temps, le chef de l'ordre fut nommé commandant de la Grande Marche, un titre qui s'accompagne du contrôle des terres entre la mer de Roseaux et les Lortmils.

La vie dans la Grande Marche était paisible et sereine car peu osaient s'opposer à son puissant commandant. Chaque fois qu'une menace faisait son apparition à l'intérieur même de la nation, les Chevaliers de la Marche entraient en action, rapidement et avec fermeté. Il arrivait parfois que ces représailles se fissent aux dépens de membres de la petite aristocratie n'ayant apparemment rien à se reprocher. Les chevaliers, suivant les mystérieux préceptes de leur obscure doctrine, ne virent pas l'intérêt de justifier leurs actes auprès des gens du peuple.

Le début des années 300 AC conduisit la Horde d'airain baklunie jusque dans le Ket, au grand dam des cours de l'est et du sud. Afin de protéger ses terres contre cette menace paynime, le roi Tavish I[er] de Kéolande ordonna la fondation des Chevaliers de la Garde, sur la même base que les Chevaliers de la Marche et commandés par les chefs de ces derniers. Ce nouvel ordre chevaleresque, à vocation plus internationale, ne tarda pas à s'étendre dans le Geoff, le Bissel et au cœur même de l'empire, tout en conservant ses racines et ses personnalités dans la Grande Marche. De fait, le commandant devint le dirigeant titulaire de ce vaste ordre de chevalerie, mais également le chef de sa nation.

Avec le déclin des guerres d'expansion de la Kéolande en 350 AC, la Grande Marche obtint une notoriété internationale lorsqu'elle servit de point de départ à la Seconde armée expéditionnaire qui envahit Véluna depuis le sud-ouest. Après les succès remportés dans cette campagne, Crochebutte devint une importante étape pour les caravanes faisant route vers le nord, ce qui contribua à accroître la richesse du pays.

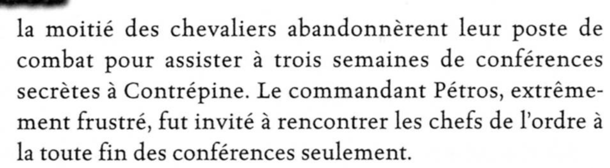
En 415 AC, la vie dans la Grande Marche était devenue extrêmement difficile, en partie à cause du commandant Berlikyne, un chef exigeant qui n'attendait rien de moins que le maximum de ces citoyens – en termes de travail, d'argent et d'efforts. Depuis la distante Niole Dra, le roi ne voyait rien d'autre des tactiques de Berlikyne que les impressionnants résultats obtenus. En récompense, le roi Tavish III le nomma commandant suprême de toutes les provinces nordiques, qui comprenaient à ce moment-là la Grande Marche, le Bissel et une bonne portion de Véluna. Une époque d'oppression commença alors, jusqu'à la mort de Berlikyne pendant la Petite guerre.

Le décès du commandant de la Grande Marche et la perte du Bissel et de Véluna forcèrent la Kéolande à apporter des modifications de taille à sa politique dans la région. Conscient que les nobles locaux ne supporteraient pas un autre commandant aussi dur, le roi leur permit d'élire l'un des leurs à ce poste. De plus, il sépara à jamais cette charge de celle du Seigneur de la Garde, chef titulaire de l'ordre des Chevaliers de la Garde. Cela n'empêcha pas le gouvernement et l'ordre de demeurer proches l'un de l'autre.

Au début de la guerre continentale qui prit forme au cours de la dernière décennie, les armées de la Grande Marche n'eurent pas droit à beaucoup d'exercice. Signataire du traité de Niole Dra, le pays envoya une petite armée à travers les Basses-Crêtes en 584 AC afin de venir en aide à la Furyondie contre Iuz. Des mois plus tard, le commandant Pétros fut horrifié par les rapports faisant mention d'armées entières de géants descendant des montagnes pour mettre à sac le Stérich et le Geoff. Il envoya immédiatement le gros de ses armées restantes vers l'ouest, quelques semaines seulement avant que les cavaliers du Ket ne déferlent dans le Bissel.

C'est à ce moment, alors que le commandant Pétros s'apprêtait à retirer ses hommes des Territoires perdus du Stérich et du Geoff, que fut lancée une grande convocation des Chevaliers de la Garde par l'énigmatique Hugo de Geoff, la Grandiose wyverne impériale de l'ordre. Près de





la moitié des chevaliers abandonnèrent leur poste de combat pour assister à trois semaines de conférences secrètes à Contrépine. Le commandant Pétros, extrêmement frustré, fut invité à rencontrer les chefs de l'ordre à la toute fin des conférences seulement.

Le commandant démissionna de son poste dans la semaine suivante et nomma comme remplaçant Magnus Vrianian, un chevalier de la Garde haut gradé de Shibboleth. Vrianian laissa le gros de ses soldats dans les Territoires perdus mais ordonna à un petit contingent de partir vers le nord, où les Chevaliers de la Garde se livrèrent à une série d'attaques sournoises contre les Baklunis honnis habitant le Bissel. Peu de temps après que la nouvelle de l'assassinat du bey Zoltan se fut répandue, les armées de la Grande Marche traversèrent la frontière, harcelant les Baklunis qui avaient tardé à battre en retraite. Au Bissel, les chevaliers tentèrent d'aider les gens à restructurer leur société gravement secouée, allant même jusqu'à nommer des membres des Chevaliers de la Garde à des postes importants vacants (sans le consentement du nouveau margrave du pays).

Par la suite, le commandant reporta toute son attention sur les Territoires perdus. Stérich fut libéré en 588 AC, mais les combats se poursuivent toujours dans le Geoff. La plus grande victoire fut celle remportée dans la ville d'Hochoch, libérée en 586 AC par une armée de la Grande Marche. La ville a depuis été annexée officieusement et ses dirigeants paient un tribut au commandant. Il est probable qu'Hochoch et les terres environnantes seront bientôt transformées en une nouvelle baronnie de la Grande Marche.

Conflits et intrigues : les efforts visant à ouvrir une route à travers la forêt Ténébreuse se heurtent à la résistante des maléfiques humanoïdes indigènes. Une nouvelle menace est apparue dans la mer de Roseaux. Nul n'a revu le commandant Pétros depuis la semaine ayant suivi son abdication.

Grand royaume (cf. Ahlissa et Royaume du Nord)

Îles de Lendore

Nom officiel : (traduction approximative) domaine radieux et transformé de Séhanine des îles de Lendore
Dirigeant : l'Arc le Plus Radieux de Séhanine, Orbe des Cieux, Grand Prêtre Anfaren Frondargent (CB, M, elfe, Prê20 de Séhanine)
Gouvernement : théocratie au sein de laquelle l'église de Séhanine accapare toute l'autorité et les responsabilités gouvernementales, les prêtres de haut rang dirigeant le domaine ; chaque île est gouvernée par ses propres autorités religieuses qui sont conseillées par différents chefs de communauté, mais qui ne sont pas obligées de tenir compte de leur avis lorsqu'elles rendent des jugements ou prennent des décisions
Capitale : Lo Reltarma
Villes principales : Lo Reltarma (pop. 3 200) ; les autres grandes villes de l'île de Lendore auraient été abandonnées, démantelées ou réduites à de vulgaires villages ; la nature des communautés elfiques demeure inconnue
Provinces : cinq protectorats (îles), chaque île étant gouvernée par un prêtre elfe
Ressources : inconnues
Monnaie : inconnue
Population : 41 000 – elfes 97 % (hauts 70 %, gris 30 %), demi-elfes 2 %, humains (So) 1 %
Langages : elfe lendorien, elfe, commun, lendorien (humains seulement)
Alignements : CB*, NB, N, CN
Religions : panthéon elfe (soutenu par l'État, notamment Séhanine) ; [humains seulement] Phaulkon, Kord, Xerbo, Osprem, Norébo, Lydia, Syrul
Alliés : aucun officiellement, bien que l'Église de Séhanine et le peuple du Test accordent leur total soutien aux hauts-elfes
Ennemis : exilés lendoriens, certains groupes en Solandie, Fratrie écarlate (mineur) ; méfiance de la part de tous les autres États voisins
Tour d'horizon : les îles de Lendore, telles qu'on les connaît aujourd'hui, se sont longtemps appelées les Tournevents. Ce groupe de cinq îles, situé à quelque 100 lieues à l'est de la péninsule Médégienne et recouvert de brouillard, constitue un véritable danger pour tous les navires qui ne sont pas pilotés par un elfe. Situées au milieu de l'archipel des Asperdi-Duxchan, la plupart des cartes marines placent les cinq îles des Tournevents (les cartes plus vielles n'en montrent que quatre) à l'extrême est de la mer d'Ærdi.

Le détroit des Tournevents lui-même est navigable mais le commerce et l'expédition de marchandises y sont menacés par la Fratrie écarlate et les activités de quelques pirates basés sur la côte médégienne orientale. Des navires elfiques traversent parfois la mer d'Ærdi en direction de l'île de Lendore, vraisemblablement venus de ports cachés aux pieds des falaises d'Estemarche. Un grand nombre de vaisseaux de guerre elfiques vont et viennent aussi des îles de Lendore, escortant des navires de passagers. Il ne fait aucun doute qu'ils arraisonneront tout navire qui réussira à traverser la barrière de brumes magiques qui enveloppe les îles. Des navires elfiques ont aussi été aperçus par les Barons des mers, plus loin à l'est sur le Solnor, à la fin des années 580 AC, explorant ou commerçant peut-être avec de lointaines colonies elfiques.

Les principaux habitants des îles de Lendore sont les *olves*, suivis de petits groupes de demi-elfes éparpillés un peu partout dans le domaine. La plupart des demi-elfes quittèrent les îles pour protester contre l'assujettissement de l'île de Lendore. Ceux qui y demeurèrent, de même que les quelques humains ayant reçu la permission de rester, forment aujourd'hui une classe inférieure protégée dans une société dominée par les elfes. Comme ils sont incapables d'apprendre l'elfe lendorien, demi-elfes et humains sont tenus de demeurer silencieux dans les lieux publics, à moins qu'un elfe ne s'adresse directement à eux. Tout le reste du gouvernement et de la société est entièrement aux mains des elfes et plus particulièrement du culte de Séhanine.

Histoire : depuis des temps immémoriaux, ce groupe de cinq îles abrite les places fortes de magiciens et de seigneurs hauts-elfes. Ils eurent très peu de contacts avec



les humains jusqu'à l'arrivée du légendaire Archimage, Lendore, qui conduisit son peuple hors de l'Empire suellois en anticipant la Dévastation invoquée. Fuyant le désastre imminent, le magicien et les siens voyagèrent jusqu'aux confins orientaux de l'Œrik et plus loin encore, jusqu'à ce qu'ils arrivent dans l'archipel des Tournevents. La Dévastation invoquée survint, comme l'avait prédit Lendore, mais elle s'accompagna d'une catastrophe imprévue : la Pluie de feu incolore et l'anéantissement de l'Empire suellois.

Dans les années qui suivirent, le magicien et ses suivants vécurent en paix avec les elfes alors qu'ailleurs en Flannesse, les Sulois étaient repoussés hors des terres les plus hospitalières par les Œrides conquérants. Avec le temps, Lendore parvint à convaincre les elfes de lui céder l'île la plus méridionale afin qu'il puisse en faire un refuge pour ses parents et son peuple. Seules quelques familles de Suellois s'y établirent sous le règne de Lendore, mais dans les années qui suivirent sa mort, la population s'accrut lentement. Lo Reltarma devint la capitale de l'île et le Conseil des sept qui se trouvait à sa tête entretint des liens étroits avec les Conseil des cinq des hauts-elfes, situé dans les îles plus au nord.

Les populations des îles du nord et du sud ne se mêlèrent pas aisément mais chacune des communautés reconnut les avantages de l'union dans la lutte contre les Ærdis guerriers et les pirates suellois des îles du sud. Chaque fois qu'ils étaient sérieusement menacés par leurs rapaces voisins, les héritiers de Lendore se remémoraient sa promesse d'un sanctuaire aérien et se rassemblaient devant la porte de Verre, à l'extérieur de Lo Reltarma. L'une des dernières prophéties de Lendore voulait qu'il apparaisse à cet endroit, avant que la Calamité finale n'emporte son île. Avec le temps, la porte de Verre devint un lieu de culte que les Lendoriens visitaient en période de crise ou pour se rappeler les épreuves passées. Les citoyens de Lo Reltarma en vinrent à se rassembler ici le dernier jour de chaque année, afin de célébrer la prévoyance de leur ancêtre.

Pendant des siècles, l'archipel des Tournevents maintint son indépendance face aux puissances étrangères, à la fois par la force et par la ruse. Sans doute la Fratrie écarlate fit-elle quelques incursions au sein du Conseil des sept dans les années qui précédèrent la Grande guerre de Faucongris, mais elle ne put tirer profit de ses gains avant que les hauts-elfes ne s'emparent de l'île de Lendore. Les elfes ont toujours été hantés par le mysticisme et ceux des Tournevents succombèrent finalement au culte de Séhanine. La Calamité finale, il sembla, était arrivée.

Ce fut une révolution sans effusion de sang, mais elle n'en fut pas moins catastrophique pour les habitants de l'île de Lendore. Ils furent informés qu'il leur fallait quitter la seule maison qu'ils eussent jamais connue afin de faire des Tournevents une terre sacré pour les hauts-elfes. Ceux-ci utilisèrent de puissantes illusions pour venir à bout des résistances les plus fortes et des menaces d'emprisonnement suffirent à convaincre les autres de coopérer. Trois jours furent donnés aux humains pour se préparer à leur déportation. Pendant cette période, environ la moitié de la



Navire elfique des îles de Lendore

population de Lo Reltarma s'enfuit à travers la porte de Verre, avant que les elfes ne la désactivent. Le reste fut exilé vers le continent, les îles des Barons des mers ou d'autres endroits dans la région. Il ne fut permis qu'à quelques-uns de rester pour occuper des tâches de travailleurs à Lo Reltarma.

Dans les années qui suivirent la Grande guerre de Faucongris, quelques-uns des exilés survivants se joignirent à des capitaines demi-elfes de la côte médégienne. Tout le monde sait qu'il s'agit de contrebandiers, capables de transporter n'importe quoi si l'on y met le prix. Plusieurs de ces navires accompagnèrent secrètement les flottilles des Barons des mers dans leur voyage sur le Solnor en 586–589 AC. On dit que les exilés des Tournevents étaient alors à la recherche des derniers membres du Conseil des cinq, qui avait fui sur les flots lorsque les prêtres de Séhanine avaient usurpé leur autorité. On ne sait pas exactement ce qu'il espèrent gagner en contactant leurs dirigeants déposés, mais il est clair cependant que les demi-elfes souhaitent retourner sur le lieu de leur naissance et le libérer de cette malédiction magique de Séhanine.

Conflits et intrigues : un groupe de résistants humains opère depuis une forteresse magique située au-dessus de l'île de Lendore. Des rumeurs circulent au sujet d'un réseau d'espions, loyal à l'ancien Conseil des cinq et basé à Lo Reltarma, qui cherche à entrer en contact avec des rebelles humains. Des orques, des gobelins et des kobolds se terrent dans des repaires souterrains qui n'ont pas encore été découverts dans la grande île méridionale.

Îles olmanes (cf. Fratrie écarlate)

Kéolande

Nom officiel : royaume de la Kéolande
Dirigeant : Sa Majesté Sans Pareille, le Roi de la Kéolande, Kimbertos Skotti (LB, M, humain, Rôd15)
Gouvernement : monarchie féodale avec passage du pouvoir entre deux maisons nobles ou plus, lesquelles descendent de l'ancienne noblesse suelloise. Cependant, plusieurs Œridiens, de même que quelques elfes, gnomes et halfelins font partie du Conseil.
Capitale : Niole Dra
Villes principales : Cryllor (pop. 4 800), Flène (pop. 11 900), Gradsul (pop. 49 000), Niole Dra (pop. 25 000)
Provinces : près de vingt-cinq duchés, comtés, marches, territoires et baronnies de marque et bien d'autres moins importants
Ressources : denrées alimentaires, or, gemmes (III)
Monnaie : [standard de la Kéolande] griffon (pp), lion (po), aigle (pe), faucon (pa), bruant (pc)
Population : 1 800 000 – humains 75 % (SOf), elfes 8 % (sylvestres 60 %, hauts 40 %), gnomes 6 %, halfelins 5 % (pieds-légers), demi-elfes 2 %, nains 1 %, autres 3 %
Langages : commun, kéolandais, elfe, gnome, halfelin
Alignements : LB, NB*, N, LN, CB
Religions : Héronéus, Phaulkon, Saint Cuthbert, Pharlanghn, Ehlonna, Lydia, Osprem, Zilkus, Kord, Xerbo, Norébo, Olidammara, panthéon elfe, Trithéréon
Alliés : Grande Marche, Stérich, États d'Ulek, Geoff (exilés), Bissel
Ennemis : Pomarj, Iuz, Fratrie écarlate, humanoïdes et géants des Brumes cristallines et d'ailleurs, Princes des mers (toutes les factions), Célène (antipathie), vallée du Mage (méfiance)
Tour d'horizon : plus ancienne encore que l'Ærdie, la Kéolande est le moteur principal de la vallée du Sheldomar. La fondation de la Kéolande constitue la naissance du premier royaume humain post-migratoire en Flannesse. Depuis près d'un millénaire, le cœur du territoire de la Kéolande s'étend depuis Gradsul sur la côte d'Azur jusqu'à la mer de Roseaux dans le nord, et du levant au ponant entre le majestueux Sheldomar et le Javan. Ces terres comptent parmi les plus provinciales et les plus bucoliques de Flannesse, car elles n'ont connu ni guerre ni conflit depuis plusieurs siècles. Le climat y est tempéré tout au long de l'année et le sol des vallées centrales est riche, permettant au royaume de cultiver du blé, du seigle et d'autres céréales en abondance. Par contre, le pays n'a jamais produit beaucoup de ressources minérales. C'est peut-être pour cette raison qu'il a toujours commercé à grande échelle avec ses voisins, auxquels il vend, entre autres, des denrées alimentaires en échange de monnaie sonnante et trébuchante.

Les habitants du pays sont amicaux et généreux mais sont surtout remarquables pour leur nature superstitieuse et la méfiance dont ils font montre envers les étrangers. Ce sont des descendants de lignées suelloises et œridiennes généralement bien mélangées dans le royaume, sauf au sein de cercles restreints tels que la noblesse et certaines sociétés secrètes. Les Flannas sont encore présents mais ont été repoussés en périphérie de la vallée et se retrouvent souvent en petits groupes isolés les uns des autres. En Kéolande, on parle le commun mais le dialecte premier est, bien entendu, le kéolandais. Les gens du peuple sont d'ailleurs facilement reconnaissables à leur accent.

Durant la plus grande partie de l'histoire du pays, l'étude de la magie fut bannie pour les citoyens et sa pratique fut restreinte à des sociétés secrètes et à certains nobles. L'observateur moyen éprouvera donc quelques difficultés à trouver les signes de l'existence de puissants magiciens, car les gens du peuple craignent les adeptes de la magie. Bien que la religion n'ait jamais été une force dominante dans le royaume, plusieurs prêtres sont cependant présents.

La Kéolande est une véritable monarchie. Le roi est nommé à vie et dispose de grands pouvoirs. Dans les faits cependant, le gouvernement est une régence permanente. Ainsi, les affaires de succession se sont toujours réglées au sein du conseil de Niole Dra. Cette assemblée délibérante, composée des principaux nobles et des chefs de guildes et de sociétés établies depuis longtemps dans le royaume, a la responsabilité de permettre la succession et supervise toute affaire en rapport avec la charte de fondation de la nation. C'est cette charte, écrite il y a près de neuf cents ans, qui prescrit les droits et les devoirs de l'ensemble des



citoyens du pays, qu'ils soient de noble extraction ou d'origine modeste. Le trône du Lion, comme on appelle la charge du roi en Kéolande, est actuellement détenu par Kimbertos Skotti. Le monarque est assailli de tous côtés par différents groupes qui réclament son attention et transforment toute prise de décision en un long et pénible processus. La plupart de ces pétitionnaires sont des pairs du royaume et leurs intérêts personnels sont souvent conflictuels.

Près de vingt-cinq subdivisions politiques existent en Kéolande. Ce qui suit présente les principales provinces du royaume, avec leur capitale et leur dirigeant.

Baronnie de Grycolline
Durpyère
Baron Markos Skotti (NB, M, humain, Gue7)
Baronnie du bois de la Hache
Linnodaine
Baron Anladon de Nehéli (LB, M, demi-elfe, Gue8/Mag2)
Capitale royale et district de Niole Dra
Niole Dra
Seigneur Bailli Spugnois Dillip (LN, M, humain, Ari6)
Comté de Cryllor
Cryllor
Comte Ignace Manz (LN, M, humain, Gue16)
Comté de Flène
Flène
Comtesse Aliata Elgarin (N, F, humain, Prê5 de Xerbo)
Comté de Nimlie
Pré-des-Corneilles
Comtesse Lissaine Rheïde (NB, F, humain, Prê8 de Lydia/Gue2)
Duché de Dorlin
Château Dorglaste
Duc Cédrien III de Nehéli (CN, M, humain, Mag7/Gue2)
Duché de Gradsul
Gradsul
Duc Luschan VIII de Rhola (LN, M, humain, Mag9/Gue2)
Marche de Sédenna
Plampton
Margrave Erlich Derwante (LN, M, humain, Gue11)
Marche des Prairies centrales
Pont-du-Milieu
Margrave Kharnin (LN, M, humain, Gue3)
Union des Douces collines
Noir-Sommet
Premier porte-parole Blaif Rinnar (NB, M, gnome, Gue6/Rou2)
Vicomté des Marais salants
Villemer
Vicomte Cronin Doubavant (LN, M, humain, Gue4)

Histoire : *La chronique des époques secrètes* est un ouvrage mis à l'index par la couronne kéolandaise, ce qui est tout de même ironique pour un livre censé n'avoir jamais existé. Il en existe néanmoins de nombreux exemplaires apocryphes dans certaines collections privées, parmi lesquelles la Grande bibliothèque de Faucongris. La prose plutôt lyrique du récit conte l'histoire des survivants suellois de la Pluie de feu incolore, relatant au passage comment Slérotin, le Dernier mage de puissance, conduisit douze tribus hors des ruines de l'empire et vers la vallée du Sheldomar. Toujours selon ce texte, le Magus, à l'article de la mort suite aux efforts déployés, enjoignit les plus puissantes maisons nobles de mettre leurs rivalités de côté et de s'unir afin de s'établir dans la vallée, en paix avec ses habitants. Il leur prédit qu'ils rencontreraient un jour un autre peuple d'égale noblesse et qu'ils jetteraient ensemble les fondations d'un grand royaume. Slérotin leur demanda d'être attentifs aux signes et aux augures et d'agir en conséquence, dans la plus noble des traditions de leurs ancêtres. Le Dernier mage de puissance quitta ensuite le monde des mortels en un coup de tonnerre qui coucha au sol les arbres des environs, dont les troncs formèrent un glyphe pointant vers le nord (c'est du moins ce que raconte la légende).

L'histoire dit aussi que quelques années seulement après leur arrivée en Flannesse, les réfugiés entreprirent de se battre entre eux et empruntèrent des directions différentes, ne tenant pas compte des paroles du Dernier mage. La puissante famille Zelrad s'en fut vers le nord-est, quittant la vallée du Sheldomar pour s'établir dans ce qui allait devenir la Province du Sud du Grand royaume. Les récits relatent également comment la vile maison Mahlel s'enfuit vers la forêt Noire et fut consumée par sa propre malfaisance après avoir tenté de conjurer les puissance de la terre dans son désir de ressusciter l'Empire suellois. D'autres groupes connurent un sort similaire et d'autres enfin s'enfuirent à travers la mer d'Azur pour ne plus jamais revenir.

Les maisons suelloises qui restèrent sur place combattirent les indigènes flannas et les nombreux humanoïdes pour prendre le contrôle du reste des terres, alors dominées par le quasi mythique empire de Vecna dans le nord. Les nobles de la maison Rhola choisirent la côte d'Azur où, en –368 AC, ils fondèrent la cité de Gradsul. Pendant ce temps, les nobles de Nehéli tentèrent leur chance dans les vallées du nord, respectant en cela la volonté du Dernier mage. Suivant fidèlement les conseils de leurs Voyants, de rares et puissants apprentis de Slérotin ayant survécu aux cataclysmes, les dirigeants des Nehéli partirent en direction du nord-est. La ville de Niole Dra fut fondée moins d'une décennie après Gradsul. Les quelques saisons suivantes apportèrent beaucoup de changements sur leur territoire, notamment lorsque des tribus œridiennes entrèrent dans la vallée du Sheldomar par le nord, après l'implosion de l'empire de Vecna. Les Œridiens constituaient le premier peuple que rencontraient les Nehéli et ils s'établirent à leurs côtés dans la paix.

La Kéolande fut officiellement fondée en l'an 303 CO (–342 AC), fruit de l'union des Nehéli, des Rhola et de nobles œridiens contrôlant de larges parcelles de terre dans les vallées centrales, entre les fiefs des Suellois. Après une série de courtes batailles contre les Flannas, tous ces États décousus situés entre les fleuves Javan et Sheldomar ne devinrent qu'une seule et même nation. Niole Dra fut désignée comme capitale du pays et le premier roi, un noble de la maison Nehéli, fut choisi grâce au consensus de ses pairs.

En –242 AC, la Kéolande s'étendait désormais au-delà des Douces collines et s'était alliée avec les habitants de la région. Elle entra dans une période de croissance rapide caractérisée par l'annexion pacifique de nouveaux territoires. C'est ainsi que le Stérich fut établi peu de temps après, suivi par la Grande Marche en –161 AC, alors que le royaume s'agrandissait vers le nord, jusqu'à Crochebutte. Ce dernier territoire fut donné aux Chevaliers de la Marche afin qu'ils défendent les frontières nordiques adjacentes au duché de Dorlin. En –96 AC, la Yéomanrie fut intégrée au royaume et ses propriétaires fonciers eurent voix au chapitre au sein du conseil de Niole Dra.

Au milieu du Ier siècle AC, l'expansion de la Kéolande ralentit progressivement jusqu'à s'arrêter complètement avec la mort du roi Malv III de Rhola. En 49 AC seulement, le trône revint dans la maison Nehéli, où il demeura pendant plus de deux siècles. S'ensuivit une longue période de stagnation de l'histoire kéolandaise, durant laquelle le pays demeura une nation bienveillante, quoi qu'introvertie et somnolente.

La Kéolande s'éveilla de sa torpeur vers la fin du IIIe siècle de l'ère commune pour entrer dans ce que l'on considère généralement comme sa période impérialiste. Ainsi, lorsque le dernier roi nehélien mourut sans héritier en 286 AC, le conclave d'été de l'année suivante reconnut l'ascension du premier roi rholan en plus de deux siècles, Tavish Ier. Tavish, duc de Gradsul, était le descendant de sa maison et son chef le plus imposant. Il était déterminé à ce que les aspirations de la Kéolande rivalisent avec celles des Ærdis et de la Furyondie naissante, lesquels dominaient déjà leurs voisins et leurs rivaux au nord et de l'autre côté de la mer d'Azur.

Tavish instaura sur-le-champ une ère de cosmopolitisme et de renouveau dans la capitale endormie lorsque sa cour s'assembla l'année suivante à Niole Dra. Il remit la nation en marche et leva de nombreuses armées. Il favorisa également la construction de châteaux le long de ses frontières et abolit certaines restrictions frappant la magie, en place depuis des siècles. Cette dernière manœuvre se fit malgré la ferme opposition des anachorètes de la Tour solitaire, les Muets.

Les premières actions politiques de Tavish prirent la forme d'efforts subtils visant à rassembler toutes les ressources qui se trouvaient déjà à sa disposition par voie de traité. Ainsi, en 289 AC, les forces kéolandaises se rassemblèrent près de la trouée de la Faux et les Chevaliers de la Marche fondèrent la cité de Contrépine, avant-poste nordique chargé de surveiller et de taxer les routes reliant les Baklunis à la Furyondie. Une brève escarmouche eut lieu entre la Kéolande et les Baklunis du Ket, mais nulle action de plus grande envergure ne fut envisagée. En 292 AC, Tavish négocia un traité visant à formaliser l'union de la Kéolande avec les États d'Ulek, les amenant à collaborer plus étroitement avec le trône du Lion. Des ambassadeurs kéolandais furent même envoyés à Enstadt et la cour elfique accepta la présence d'avant-postes du royaume sur le territoire de la Célène. Tavish parvint ainsi à confédérer presque toute la vallée du Sheldomar, des Brumes cristallines à l'Azur.

Après la mort de Tavish le Grand, en 346 AC, le trône revint à son fils aîné, Tavish II (dit la Canaille), une situation que le Conseil accepta à contrecœur. Au début de l'été 348 AC, le nouveau roi fit connaître sa " Proclamation de cœurazur " malgré les objections des membres du Conseil. Par cette déclaration, il revendiquait l'hégémonie des Kéolandais sur toute la vallée du Sheldomar. Pour soutenir cette affirmation, la Kéolande fit entrer ses armées dans l'ouest de Véluna dans les années qui suivirent et annexa le Pomarj alors aux mains du prince d'Ulek.

Profitant du soutien supplémentaire reçu grâce à sa victoire hâtive contre Véluna, Tavish II repoussa les Kétites et leurs dirigeants mal préparés jusqu'aux collines des Bannières. À la fin de 362 AC, il ordonna le prolongement d'une route commerciale officielle depuis Contrépine jusqu'à Molvar et même Lopolla. L'année précédente cependant, la Franche-Terre avait fermé ses frontières aux Kéolandais, retirant ses troupes pour protester contre ces " guerres d'agression " et Célène avait expulsé les garnisons royales de son territoire. L'expédition en sol kétite commença à battre de l'aile au bout de quelques années et les trois décennies qui suivirent furent riches d'à-coups qui prirent finalement l'allure d'une lente retraite vers le Bissel.

Dès 400 AC, les forces de la Kéolande avaient achevé leur retraite finale et fortifiaient la trouée de la Faux, faisant de Bissel la frontière septentrionale du royaume. Les agressions kéolandaises marquèrent une longue pause sous le règne du duc Luschan, un nouveau régent qui n'exprimait pas le moindre goût pour la guerre. Il tomba malade en 414 AC et mourut en laissant le trône à son jeune neveu, qui prit le titre de Tavish III. En 438 AC, la Petite (parfois appelée la Courte) guerre opposant la Furyondie à la Kéolande mit fin à l'emprise kéolandaise à Véluna. Les armées furyondiennes progressèrent en direction de Contrépine et près de la ville de Crochebutte, au sud. Les Chevaliers du Cerf parvinrent même à s'emparer du Bissel avant que Tavish III, dépité, ne renforce sa frontière nordique. L'influence kéolandaise au nord de la Grande Marche disparut complètement.

Pendant ce temps, les ennuis du trône du Lion se poursuivaient au sud. En 433 AC, le jeune frère dévoyé de Tavish III et héritier du duché de Gradsul disparut et les rapports conclurent que le duc était mort dans l'Amédio, victime de pirates ou d'une quelconque machination. Le vieux roi tenta de sauver sa dignité lors d'une expédition téméraire visant à reprendre le contrôle du sud et qui se termina avec le siège catastrophique d'Ostefort. Le roi Tavish III lui-même fut tué au cours d'une longue bataille contre les insurgés.

Le fils survivant du roi fut couronné Tavish IV sur le champ de bataille même . Reconnaissant les effets désastreux de la politique qui avait conduit les différentes dépendances du royaume à rompre avec la Kéolande et causé le décès de son père et de son frère, le jeune Tavish IV renversa la vapeur. Il entreprit de rappeler et de



dissoudre les différents corps expéditionnaires situés aux frontières du pays et renvoya chez eux des hommes qui n'avaient encore jamais cultivé leurs terres ancestrales. En 460 AC, la ligue de la Franche-Terre fut reconnue comme un domaine indépendant et les relations entre les deux nations furent rétablies. Cependant, malgré les efforts du roi, nombre de ses changements survinrent trop tard. Ainsi, en 461 AC, les États d'Ulek et la Célène rompirent officiellement leurs liens avec la Kéolande, les premiers y gagnant de surcroît leur autonomie. Deux ans plus tard, y voyant une opportunité, de petits nobles suellois du Pomarj prêtèrent allégeance au prince d'Ulek et choisirent Grandport pour capitale. Ce geste ne fut même pas remis en question à Niole Dra, alors lasse de la guerre.

Tavish IV mourut prématurément en 488 AC sans héritier, monarque solitaire et abattu. Le trône du Lion revint à un héritier de la maison Nehéli l'année suivante, lequel ferma les yeux sur les affaires étrangères. La Kéolande redevint donc une grande nation pacifique, tout comme deux siècles auparavant. Cette soudaine introspection se transforma carrément en isolationnisme lorsque le monarque kéolandais refusa de s'impliquer dans les guerres de la Haine qui firent rage entre les États d'Ulek et les humanoïdes des Lortmils et de la forêt des Murmures. De même, lorsque les barons suellois du Pomarj furent victimes d'une invasion à la fin de ce conflit, leurs appels à l'aide se heurtèrent à une bureaucratie soudainement insensible à leurs maux. Au cours des quelques décennies suivantes, la maladie et la malchance frappèrent durement la lignée des Nehéli à tel point qu'il parut improbable qu'elle puisse proposer un héritier lorsque le vieux roi Trêvlyan III mourut subitement en 564 AC.

Le conseil de Niole Dra se plongea dans un long débat au cours de l'hiver suivant et émergea de celui-ci avec une annonce surprenante. En effet, le nouveau roi était le baron Kimbertos Skotti de Grycolline, un obscur rôdeur d'une petite province située près de la forêt Noire qui n'avait pas de liens connus avec le trône. Lashton de Grycolline (LN, M, humain, Mag19), un archimage d'une certaine notoriété et doté d'une immense ambition, vint servir la Cour royale en qualité de conseiller magique. Certains le virent comme un comploteur extrêmement influent, peut-être même trop lorsque le royaume se trouva pris au dépourvu par la Grande guerre de Faucongris et les invasions de géants qui dévastèrent les terres du ponant, au début des années 580 AC.

En effet, à cause du temps qu'il fallut à la cour pour envoyer des renforts, retard principalement dû à son désir d'obtenir des concessions supplémentaires des requérants, la Kéolande ne put empêcher le désastre. Des géants descendant des Brumes cristallines attaquèrent le Geoff, le Stérich et la Franche-Terre, jetant ces nations dans le chaos le plus complet. Le traité de Niole Dra fut signé en toute hâte en 583 AC par le roi Skotti totalement hébété. Ce document concrétisa l'alliance de la Kéolande avec ses voisins afin de faire face à la menace posée par les invasions des humanoïdes du Pomarj et l'empire de Iuz au nord.

Une série de malheurs frappa presque immédiatement le royaume en dépit des quelques efforts visant à se porter à l'aide de ses alliés. Une force navale de la Seigneurie des îles, placée sous le contrôle de la Fratrie écarlate, tenta un débarquement à Gradsul en 584 AC. Elle fut repoussée par le duc Luschan, qui y laissa tout de même le quart de sa flotte. En 588 AC, le Stérich fut finalement libéré après trois ans d'efforts, mais le coût de cette victoire s'avéra astronomique. Au début de 590 AC, des troupes de la Kéolande envahirent le fief des Princes des mers et s'emparèrent de la cité forteresse d'Ostefort, un geste que beaucoup qualifièrent de téméraire. On s'attend à ce que très bientôt surviennent d'autres batailles dans le Fief, sauf si la noblesse kéolandaise du conseil de Niole Dra, désireuse de renoncer à cette périlleuse entreprise, parvient à convaincre Skotti de retirer ses troupes.

Conflits et intrigues : Les relations entre la Kéolande et le prince d'Ulek sont tendues du fait de l'alliance économique de ce dernier avec la Seigneurie des îles. C'est pourquoi le soutien à la campagne du prince dans le Pomarj demeure mitigé. Le duc Luschan veut construire une douzaine de nouvelles frégates afin de faire face aux menaces navales de la mer d'Azur et cherche également à conclure une alliance avec Citadelle. Des rumeurs en provenance de Dorlin font état de cas de folie au sein de certaines familles de la lignée Nehéli. Des monstres infestent les frontières méridionales.

Ket

Nom officiel : Ket

Dirigeant : Son Illustre Gloire, Nadaïd, Beygraaf du Ket et Bouclier de la Foi Véritable (LN, M, humain, Gue10/Mag 5 [devin])

Gouvernement : monarchie féodale semi-héréditaire ; le beygraaf doit faire la preuve de ses talents de guerrier et de commandant (pouvoirs magiques également préférables)

Capitale : Lopolla

Villes principales : Lopolla (pop. 27 3000), Molvar (pop. 16 000), Polvar (pop. 12 600), Falwur (pop. 13 500)

Provinces : quatre districts centrés autour de grandes villes commerciales, deux districts forestiers (sections de la forêt de Roncebois)

Ressources : argent, cuivre, gemmes (I, IV)

Monnaie : bastion (pp), pavois (po), wagon (pe), lance (pa), bassinet (pc)

Population : 275 000 – humains 96 % (Bos), nains 2 % (des collines 70 %, des montagnes 30 %), halfelins 1 %, autres 1 %

Langages : commun, baklunite ancien

Alignements : LN*, N, LM, CN

Religions : Al'Akbar, Mouqol, Fharlanghn, Geshtaï, Istus, Xan Yae, autres dieux baklunis

Alliés : Paynims (parfois), Tusmit (parfois)

Ennemis : Bissel, Véluna, Grande Marche, Furyondie, Chevaliers de la Garde, Iuz (parfois), Zeif (parfois), Ekbir (mineur)

Tour d'horizon : le Ket occupe les terres qui se trouvent entre les monts Yatil et la Barrières des hautes cimes,

faisant ainsi office de porte entre la Flannesse occidentale et la Flannesse orientale. La dense forêt de Roncebois recouvre plus de la moitié de la surface du Ket et est traversée par une seule artère, la route d'Irafa. Ce chemin bien entretenu est gardé par des troupes de l'armée kétite cantonnées dans l'une ou l'autre des huit forteresses que l'on retrouve le long de son tracé. La route sert également de frontière entre les deux grands districts forestiers du Roncebois. Le Tuflik prend sa source dans le Ket et coule depuis les collines des Bannières sous le couvert de la forêt avant de virer vers le nord jusqu'à Lopolla. Le fleuve bifurque ensuite vers le sud et passe dans les plaines situées de l'autre côté des collines Tusmanes.

Les portions septentrionale et occidentale du Ket sont plus civilisées, présentant un paysage de terres cultivées et de villages. La frontière du nord comprend une partie seulement de la vaste chaîne des Yatils. C'est là que prend place le gros du commerce (et les conflits occasionnels) avec la Pérennelande. Les mines de cuivre des Yatils inférieurs constituent la principale source de richesse dans l'ouest du Ket, une région peu accidentée jusqu'aux collines Tusmanes. Ces dernières marquent la frontière ambiguë séparant le Tusmit et le Ket. Les tribus indigènes de ces collines sont complètement indépendantes, servant de mercenaires pour l'une ou l'autres des nations ou même les deux à la fois.

Les forces militaires du Ket comprennent de robustes unités de piquiers et d'arbalétriers, renforcées par une cavalerie moyenne très respectée. Toutes sont très disciplinées. Le clergé du Ket est toujours intégré au sein de la hiérarchie militaire malgré une récente perte de prestige. Chaque compagnie dispose de son aumônier et les soldats kétites doivent bien sûr adhérer aux préceptes de la Foi véritable.

Les clans de marchands baklunis sont actuellement très influents dans le Ket. Leur organisation est internationale et, bien qu'ils ne s'opposent pas formellement à la guerre, les pertes de marchandises et de marchés qu'ils ont subies pendant la Grande guerre de Faucongris se sont révélées désastreuses. Lorsque les territoires capturés pendant la guerre de Faucongris furent perdus suite à la mort du beygraaf précédent, les marchands se rangèrent en bloc derrière la décision qui fut prise de se retirer de la plupart d'entre eux, en conservant seulement Contrépine comme ville neutre. Bien qu'il doive ajuster leur loyauté quelque peu volage contre l'influence insidieuse des mullahs qui ne l'apprécient guère, le beygraaf Nadaïd peut compter sur le soutien inconditionnel des marchands en ce moment.

Histoire : le Ket s'est longtemps trouvé à la croisée des chemins entre le levant et le ponant, créant ainsi un véritable assemblage de peuples et de cultures, mais il est clair que l'héritage bakluni est resté dominant. Ancienne province de Zeif centrée autour de Lopolla, la région tomba sous la domination de la Horde d'airain au début des années 300 AC. Le bey de Lopolla proclama que ces nomades étaient des alliés et put ainsi conserver son siège, mais les nomades eux-mêmes ne reconnaissaient que l'autorité de leur grand padischah. Pendant la première moitié du IVe siècle, les nomades mirent à sac le Ket, l'utilisant également comme refuge à partir duquel ils lançaient des raids dans le territoire vélunais.

Vers le milieu du IVe siècle, le Ket fut envahi par les troupes de la Kéolande qui mirent en déroute les nomades avec l'aide de compagnies d'archers mercenaires des terres du Quag. Le bey de Lopolla fut chassé également. Son armée et lui se réfugièrent dans les collines des Bannières, depuis lesquelles ils organisèrent la résistance. Le mouvement grandit lentement sous la discipline de la Foi véritable et malgré les dures conditions de vie dans les collines, jusqu'au jour où les infidèles kéolandais furent chassés du Ket.

Le leader kétite Arpade devint le premier beygraaf et gouverna une nation véritablement indépendante. Les mullahs de la Foi véritable reçurent la responsabilité de l'autorité administrative, judiciaire et militaire, sous la gouverne du beygraaf qui reçut le titre de « Bouclier de la Foi véritable ». Dans le domaine spirituel, la prééminence revint au grand mufti des Yatils, bien que les mullahs kétites eussent leur propre hiérarchie.

Pendant la majeure partie du Ve siècle, le Ket fut en paix avec ses voisins malgré d'occasionnelles disputes frontalières avec le Bissel et des escarmouches contre les Paynims. La puissance croissante de l'archimage Iggwilv dans la région inquiéta grandement les mullahs. Aussi les Kétites conclurent-ils une alliance avec les nains des montagnes des Yatils inférieurs dans l'espoir de restreindre son influence. Cette alliance s'avéra profitable et même après la déconvenue d'Iggwilv, de bonnes relations furent maintenues entre les nains et les habitants du Ket.

Les décennies qui précédèrent la grande guerre furent prospères pour le Ket, mais très tôt durant le conflit, le beygraaf lança ses armées en Flannesse centrale. En effet, voyant l'occasion de s'emparer de ce rival historique qu'était le Bissel, le beygraaf Zoltan se compromit au point de conclure une alliance avec Iuz l'Ancien. Cet accord se fit sans l'approbation des mullahs, mais le succès de l'alliance fut tel au début que les protestations se turent rapidement. Le premier signe de trouble survint immédiatement après la victoire, lorsque le margrave du Bissel choisit de se suicider plutôt que de servir Zoltan. Ce geste désespéré assura qu'aucun Bisselite ne se rangerait jamais volontairement derrière le beygraaf et eut même un certain impact sur les propres hommes de Zoltan.

Le beygraaf fut assassiné quatre ans après l'occupation du Bissel et le message des mullahs fut très clair lorsqu'ils se prononcèrent contre toute tentative de résurrection. Les conséquences politiques de cet événement dans Lopolla furent considérables. Durant la course au pouvoir qui suivit, les forces militaires engagées dans le Bissel furent retirées et le Ket fit face à une guerre civile. Un nouveau beygraaf s'empara du pouvoir en formant une coalition entre plusieurs chefs militaires et une minorité importante du clergé. Avec le soutien financier du Mouqollad, cette coalition stabilisa le gouvernement et les frontières du Ket. Les grandes lignes politiques de l'actuel

beygraaf Nadaïd sont plutôt modérées, ce qui ne lui vaut pas le respect du clergé. Les mullahs ont exigé de pouvoir surveiller de près les agissements du gouvernement afin de s'assurer qu'il demeure fidèle à la foi. Nadaïd n'a eu d'autre choix que d'accepter, mais la conclusion de toute cette affaire reste encore à venir.

Conflits et intrigues : certains mullahs partisans d'une politique d'intransigeance veulent reprendre le contrôle des affaires militaires. Une cour tente actuellement d'interroger le beygraaf à propos de ses liens antérieurs avec l'archimage Rary. Le brigandage se poursuit dans le Roncebois méridional. Des rebelles sont actifs dans l'est du Ket (district de Falwur), apparemment soutenus par les Chevaliers de la Garde.

Landes maures

Nom officiel : archibaronnie des Landes maures
Dirigeant : Sa Lumineuse Prépondérance, l'Archibaron Bestmo des Landes maures (NM, M, humain, Gue11/Mag4)
Gouvernement : structure gouvernementale actuelle inconnue ; nombreux chefs inhumains dans la région
Capitale : Dantredun
Villes principales : Dantredun (pop. 700), ville de Landemaure (en ruine), Œuf-de-Foulque (pop. 180? ; nombreux automates)
Provinces : dix sous-baronnies (quatre en ruine)
Ressources : ivoire de morse, cuivre, gemmes (II)
Monnaie : aucune actuellement ; anciennes pièces de monnaie trouvées dans nombre de ruines (types standards en mauvais état)
Population : 110 000 – humains 37 % (FOsb), orques 20 %, halfelins 18 %, elfes 10 %, gnomes 7 %, demi-orques 5 %, demi-elfes 2 %, autres 1 %
Langages : commun, flanna, orque, halfelin, elfe, gnome
Alignement : LN, LM, NM*, CM
Religions : inconnues
Alliés : aucun
Ennemis : Iuz, Nomades du loup (parfois)
Tour d'horizon : l'archibaronnie des Landes maures, coincée entre les rives occidentales de la mer Gelée et la lisière orientale de la forêt de Flamméale, est probablement le royaume le plus isolé de toute la Flannesse. Le territoire des Landes maures comprend également la bordure nordique des marais Glacés et l'ensemble des Tourbières de la tristesse, comme les autochtones nomment la pointe septentrionale des marais. La frontière nordique est plus vague mais peu de communautés se trouvent en vue de la sinistre mer de Glace noire.

On sait bien peu de choses sur le gouvernement de l'archibaron car sa cour n'entretient pas de relations avec les souverains des autres royaumes. Les milices des petites sous-baronnies sont généralement constituées de villageois portant une armure en cuir, une lance, une fronde ou un arc long. La garde personnelle de l'archibaron comprend peut-être une soixantaine de chevaliers (cavalerie lourde offensive) et de l'infanterie lourde ou moyenne comptant plusieurs centaines de soldats humains et demi-orques. Tous sont basés à Dantredun, la capitale actuelle des Landes maures. On peut aussi appeler sous les drapeaux de nombreux soldats inhumains depuis la région environnante.

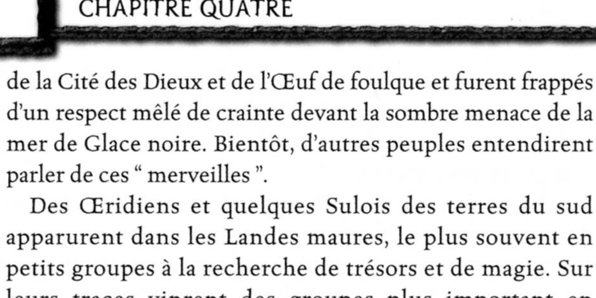
Dantredun est une ville entourée de remparts de pierre et dotée de portes en bois pourrissantes qui sont ouvertes jour et nuit. Peu d'envahisseurs ont pris la peine de menacer la ville, mais les kobolds de la forêt de Flamméale représentent tout de même une nuisance constante. Plusieurs petits villages et fortins parsèment le territoire des Landes maures, souvent érigés près de cheminées volcaniques ou de sources chaudes. Les occasionnels tremblements de terre ou émissions de vapeurs toxiques constituent un danger courant dans ces terres nordiques.

L'ancienne capitale de l'archibaronnie, appelée ville de Landemaure, est maintenant en ruine, immobile au-dessus de la baie du même nom. Sur sa plus haute colline se trouvent les vestiges du célèbre château de Landemaure. Un " roi " orque y tient sa cour, proclamant à tous qu'il règne sur la ville au nom de l'Œuf de foulque, dont les forces conquirent la ville il y a cinquante ans de cela. Nul ne sait qui ou ce qu'est l'Œuf de foulque, bien qu'il semble posséder des pouvoirs magiques de premier plan et soit responsable de la création des automates inhumains qui peuplent les alentours de sa résidence.

Le territoire des Landes maures est imprégné d'une magie particulière, souvent appelée tærmagie, dont la source est encore inconnue de nos jours. La légende veut que les nombreux tertres et monolithes que l'on retrouve partout dans l'archibaronnie aient été créés par les Adeptes nordiques des anciennes Landes maures (vraisemblablement une cabale de sorciers ur-flannas) pour stopper l'expansion de la mer de Glace noire. Si tel est le cas, ces éléments ont peut-être un pouvoir sur Iuz car ce dernier évite soigneusement les lieux.

Histoire : avant l'époque des Grandes migrations, les landes situées au nord des marais Glacés étaient habitées par des tribus flannas qui s'abritaient derrière des palissades de bois érigées en fortin au sommet de collines. De telles communautés se situaient généralement à proximité de l'une des nombreuses sources d'eau chaude de la région. Ces tribus recluses ne furent pas affectées par les événements qui se déroulèrent plus au sud, mais leurs propres récits racontent que la mer de Glace noire avait déjà envahi les vallées du nord à l'époque. On ne sait quel genre de civilisation, le cas échéant, a pu exister dans ces terres nordiques avant que la Glace ne les recouvre, mais les rumeurs évoquant la présence du Mal dans le Nord étaient déjà anciennes lorsque les Œridiens et les Suellois arrivèrent en Flannesse.

Les Suellois furent de fait les premiers " étrangers " ayant un impact significatif sur la vie des autochtones flannas. Des cousins des Barbares des glaces se nommant eux-mêmes Zéaïs ou Barbares des mers colonisèrent la grève aux Morses et les îles de la Frange, au nord des Landes maures. Ils attaquaient les villages des natifs, bien que cela eût peu d'importance pour les Flannas, qui se battaient continuellement entre eux de toute façon. Les Zéaïs entendirent aussi parler



de la Cité des Dieux et de l'Œuf de foulque et furent frappés d'un respect mêlé de crainte devant la sombre menace de la mer de Glace noire. Bientôt, d'autres peuples entendirent parler de ces " merveilles ".

Des Œridiens et quelques Sulois des terres du sud apparurent dans les Landes maures, le plus souvent en petits groupes à la recherche de trésors et de magie. Sur leurs traces vinrent des groupes plus important en nombre, hors-la-loi ou marginaux d'autres royaumes désirant établir leur propre domaine. Ces petits barons construisirent les premiers châteaux et amenèrent un nouveau type de guerre dans les landes. Les autochtones furent chassés des endroits les plus hospitaliers et durent se réfugier dans les tourbières. Il y rencontrèrent le Prophète bondissant et plusieurs se joignirent à son culte grandissant. Ailleurs dans les Landes maures, le seigneur-liche Ranial l'Émacié organisa la résistance contre les Ærdis et créa la *couronne des Landes maures* dans le but d'utiliser la tærmagie contre les armées des envahisseurs. Il échoua malgré tout et le Grand royaume finit par faire de cette terre lointaine un État vassal, auquel il donna le titre d'archibaronnie.

Les vice-rois du Ferrond se virent confier l'administration de l'archibaronnie mais ne s'y intéressaient que lorsque des actions punitives étaient nécessaires. Ils construisirent néanmoins la route de Stornavane à travers les marais Glacés, reliant ainsi les Étendues nordiques à l'archibaronnie, mais elle ne fut jamais entretenue par les seigneurs et barons locaux. Avec le temps, indésirables et oubliées, les Landes maures échappèrent aux mains de la Furyondie et du Grand royaume. Les rumeurs de l'arrivée au pouvoir d'un autre seigneur-liche se perdirent au milieu du tumulte général du début des années 300 AC, alors que la Horde implacable déferlait à travers les terres septentrionales et isolait l'archibaronnie des royaumes méridionaux.

Des aventuriers faisaient encore le voyage jusque dans les Landes maures, à la recherche de la légendaire Cité des Dieux ou pour se mesurer aux donjons du château de Landemaure. C'était là une chance inespérée pour l'archibaron puisque sa Taxe des aventuriers représentait l'une de ses maigres sources de revenus. Malheureusement, même cet aspect commercial prit fin abruptement lorsque l'Œuf de foulque conquit la ville de Landemaure, la capitale, et anéantit à la fois le château et l'agglomération. Son armée orque fit une forteresse du château et de ses souterrains, mais ses troupes de chocs inhumaines continuèrent de se battre même après que l'ennemi se fut enfui. Cette race, que les nomades appellent *qullane* dans leur dialecte (à cause de leur apparence marbrée), constitue encore aujourd'hui un danger pour ceux qui se trouvent dans la région qui s'étend depuis les Landes maures jusqu'à la Désolation.

La Grande guerre de Faucongris n'affecta pas directement les Landes maures, mais de nouveaux arrivants firent leur apparition par la suite, fuyant la malfaisance de Iuz. Ainsi, Théode Feinte (N, M, humain, Mag13 [illusionniste]), un ancien roi brigand, se fait aujourd'hui appeler baron de Cornebouc. Ses raids menés contre les convois d'esclaves de Iuz ont conduit des Tainois, des bandits et même des Pavoisiens dans les Landes maures. L'archibaron Bestmo n'a pas encore entrepris d'action directe contre cette menace potentielle à son autorité. Quant à Iuz, il ne fait rien de plus que d'envoyer de temps en temps un contingent de troupes inhumaines dans les Landes maures et nombre de ceux-ci ont tout simplement déserté. L'Œuf de foulque n'a pas non plus réagi ; ses desseins, comme toujours, sont insondables.

Conflits et intrigues : on raconte que l'archibaron Bestmo serait à la recherche de la fameuse *couronne des Landes maures*. Des Nomades du loup ont aperçu des troupes de Iuz parcourant les marais Glacés mais évitant les Landes maures à proprement parler. Les nomades proposent aux ennemis de Iuz de la région de s'allier afin de coordonner leurs raids depuis l'ouest et le nord.

Maison-Haute

Nom officiel : Ville franche de Maison-Haute ; vallée de la Velverdyva (Haute-Vallée)

Dirigeant : Le Valeureux Sire, Tavin Lieujadis, Bailli de Maison-Haute (NB, M, humain, Mag11) ; et Sa Très Admirable Altesse, Kashafen Tamarel de Fleur-de-Flamme, Seigneur des Hauts-Elfes de la Vesve (CB, M, elfe, Mag14/Gue4)

Gouvernement : bailli de la ville élu à vie (ou jusqu'à la retraite) par un vote populaire des chefs des familles ; communautés elfes gouvernées par des monarques héréditaires issus de familles nobles

Capitale : aucune

Villes principales : Fleur-de-Flamme (500 hauts-elfes), Maison-Haute (pop. 8 700), Mont-Verbeg (pop. 1 200)

Provinces : pas de structure provinciale stricte – la ville revendique un ensemnle de communautés de pêcheurs, de forestiers et de fermiers le long de la vallée de la rivière Velverdyva (la région de la Haute-Vallée) ; les elfes de la Vesve possèdent leurs propres fiefs

Ressources : or, bois rares, gemmes (I), bétail (moutons, chèvres), légumes, gibier, bois d'œuvre

Monnaie : solaire (po), grand lunaire (pe), petit lunaire (pa), froment (pc)

Population : 46 000 – elfes 79 % (hauts 60 %, sylvestres 40 %), humains 9 %, demi-elfes 5 %, halfelins 3 % (grands), gnomes 2 %, nains 1 %, demi-orques 1 %

Langages : elfe, commun, sylvestre

Alignements : CB*, NB

Religions : panthéon elfe, dieux œridiens de l'agriculture, Ehlonna, Phyton, Fharlanghn

Alliés : Furyondie, Véluna, Verbobonc, Dyves, duché d'Ulek, Chevaliers de la Grande forêt

Ennemis : Iuz, monstres et humanoïdes inhumains indépendants de la Vesve

Tour d'horizon : les terres situées le long de la rivière Velverdyva, depuis les Clatspurs jusqu'aux contreforts sud-est de la grande chaîne des Yatils, ont longtemps été revendiquées par la Furyondie. C'est un lieu de grande beauté, une plaisante vallée de terres agricoles fertiles cultivées par

des gens simples et honnêtes. Tout dans la Haute-Vallée est basé sur l'esprit de coopération. Hommes, gnomes, elfes et halfelins y vivent ensemble en harmonie et les étrangers sont accueillis avec une chaleureuse poignée de main et une invitation à partager le repas.

Les elfes appellent la vallée du Quag les Beaux-Vallons. En raison de leur grand nombre, beaucoup considèrent Maison-Haute comme un royaume *olve*. En réalité, bien que la plupart des habitants de la vallée s'inclinent devant l'autorité du seigneur des hauts-elfes, les représentants de plusieurs races et factions ont voix au chapitre.

Le commerce y suit la route de la vallée du Quag, depuis la ville de Maison-Haute jusqu'à la ville nordique de Mont-Verbeg, puis de là vers la Pérennelande et au-delà. La plupart des marchandises lourdes sont transportées par barge sur la rivière, le courant se faisant assez faible ici. La qualité des routes et celle des auberges halfelines qui les parsèment demeurent sans égale. Les habitants de la vallée sont fiers de leur pays et en prennent extrêmement soin.

Maison-Haute est protégée d'un climat hivernal rigoureux par les Yatils, qui bloquent les vents furieux si communs dans le Nord. Une mince couverture de neige est chose courante pendant les mois les plus froids, mais cela fait déjà plusieurs décennies qu'aucun blizzard digne de ce nom n'a pas fait rage. La plupart du temps, le climat reflète l'esprit des gens, à savoir tempéré et bon enfant.

Lorsque survient un danger, la nature relaxante et chaotique du Haut-Peuple disparaît et les voisins affrontent l'ennemi côte à côte. Malgré leur nature accommodante, presque tous apprennent à se servir d'une arme avant de savoir monter à cheval. Lorsque cela est nécessaire, Maison-Haute peut rassembler de dangereuses troupes de frondeurs halfelins, de même que de très dangereuses unités des collines et des forêts. Véluna, un allié fidèle du Haut-Peuple, a cantonné plus de deux cents cavaliers d'élite dans la ville de Maison-Haute pour venir en aide au bailli et au seigneur des hauts-elfes. Les Chevaliers du Cerf de Maison-Haute, composés de guerriers elfes et demi-elfes d'élite eux aussi, représentent tous les espoirs des habitants de la vallée et sont fêtés à juste titre comme de véritables héros.

Histoire : les Beaux-Vallons et la forêt de Vesve sont le domicile des hauts-elfes depuis des temps immémoriaux. Lorsque les premiers humains arrivèrent, émissaires de la vice-royauté du Ferrond, les deux races développèrent une relation d'amitié qui persiste encore aujourd'hui. Dans les années qui suivirent, il apparut clairement que les habitants de la vallée formaient un peuple indépendant et spécifique. Aussi, bien que Maison-Haute demeurât toujours un allié fidèle de la Furyondie, le roi n'y exerça jamais de véritable autorité.

Maison-Haute a toujours été définie par trois éléments géographiques. Le premier, la Velverdyva, offre nourriture et gagne-pain à beaucoup d'habitants de la vallée. Le second, les Yatils, lieu de résidence de la plupart des gnomes de Maison-Haute, fournit les gemmes et les métaux précieux qui font tourner l'économie régionale. Enfin, la Vesve, la plus grande forêt de Flannesse, est à la fois source de bois d'œuvre et de tous les ennuis de Maison-Haute depuis ces dernières années.

Le pacte de Faucongris qui mit fin à la Grande guerre du même nom ne fixa pas les frontières des différentes nations dans la Vesve. Une guerre sourde et vicieuse se poursuivit donc dans la forêt au cours de la dernière décennie, une guerre qui fit beaucoup de victimes au sein du Haut-Peuple. Les patrouilles orques percent rarement les lignes défensives de la forêt, mais presque tous les villages et les hameaux forestiers ont été abandonnés. Cela a eu pour conséquence d'accroître la population de la ville de Maison-Haute, mettant à rude épreuve ses capacités d'accueil et créant des tensions, même chez ces gens habituellement accommodants.

La ville de Maison-Haute est principalement construite en bois. Nombre de ses bâtiments présentent des arches et des flèches délicatement sculptées. L'architecture elfique est aussi évidente ici que dans toute communauté " humaine " du continent, rivalisant avec le style élégant et boisé de Verbobonc.

Le bailli de Maison-Haute, Tavin Lieujadis, âgé d'à peine vingt-huit ans, est d'origine humble et a vu le jour dans l'un des villages nordiques de la vallée. Lieujadis se distingua très jeune en explorant plusieurs sites mystérieux dans les Yatils et les Clatspurs et en combattant les forces de Iuz dans la Vesve. Il aurait apparemment été l'apprenti de Melf Viveflamme. Il a toujours entretenu des relations chaleureuses avec les elfes de la région et était un bon ami de Loftin Grisbosquet, le précédent bailli qui se retira en 589 AC. Lieujadis est l'ennemi juré de Iuz et il commandite beaucoup plus de missions de reconnaissance et d'attaque contre l'Ancien que ne le faisait son prédécesseur.

Bien qu'une telle rencontre soit peu probable, on dit que l'honorable bailli cherche à obtenir une audience auprès du chef des elfes sylvestres de la Vesve. En effet, contrairement aux clans d'elfes des bois qui vivent en périphérie de la forêt, les tribus du cœur de la Vesve sont souvent aussi hostiles envers les humains qu'elles le sont envers les orques de Iuz. Plusieurs mettent d'ailleurs la présence de Iuz sur le dos des humains, faisant remarquer avec colère que le dieu cambion est non seulement issu des entrailles d'une humaine mais qu'il fut également libéré de sa captivité par des humains.

Lieujadis a des alliés beaucoup plus fidèles parmi les vingt clans de hauts-elfes qui vivent le long de la rivière ou à quelques lieues de l'orée de la forêt. Conduits par Kashafen Tamarel du clan Shandareth, ces elfes perçoivent Iuz et ses armées comme de véritables menaces pour leurs vies et leur culture. Bien qu'ils se livrent à moins d'attaques que leurs alliés humains, les elfes défendent leur domaine avec vigueur et sont des experts dans l'art de poser des pièges et de confondre les envahisseurs à l'aide de magie forestière.

Le bailli Lieujadis est sage. Sans une grande alliance entre toutes les forces du Bien dans la Vesve, la région entière risque de tomber sous la botte de l'Ancien.





Conflits et intrigues : plusieurs enfants d'elfes connus ont été récemment enlevés par des inconnus à Maison-Haute. Les Chevaliers de la Grande forêt ont été ébranlés par des rumeurs de scandales financiers dans leurs rangs. Des feux d'origine magique frappent les auberges le long de la Velverdyva.

Marche aux ossements

Nom officiel : Marche aux ossements
Dirigeant : Sa Noblesse, Clément, le Marquis de la Marche aux ossements (présumé mort – LN, M, humain, Gue9)
Gouvernement : (autrefois) une marche féodale du Grand royaume ; (aujourd'hui) contrôlée par un conclave de chefs inhumains
Capitale : Castel-Épine
Villes principales : Castel-Épine (pop. 6 300 ?), Knurl (pop. 13 500), Port-Jean (pop. 3 500 ?)
Provinces : (autrefois) trois villes-comtés, neuf baronnies extérieures et d'autres fiefs mineurs ; (aujourd'hui) ensemble de territoires inhumains en évolution perpétuelle
Ressources : argent, gemmes (I, II)
Monnaie : [standards d'Ærdie] orbe (pp), ivid (po), noble (pe), denier (pa), commun (pc)
Population : 310 000 – humains 37 % (Osf), orques 20 %, halfelins 18 %, gnomes 10 %, elfes 7 %, demi-orques 4 %, demi-elfes 3 %, nains 1 % (grandes quantités non recensées de gobelins, de gnolls, etc.)
Langages : commun, vieil œridien, orque, halfelin, gnome, elfe (plus gobelin, gnoll, etc.)
Alignements : LM*, LN, N, CM
Religions : Hextor, dieux œridiens de l'agriculture, Érythnul, Kord, panthéon orque, Beltar
Alliés : Royaume du Nord
Ennemis : Nyrond, Ratik, Barbares du givre/des neiges/des glaces
Tour d'horizon : la Marche aux ossements est un petit domaine situé au nord des eaux traîtresses du Tessar, coincé entre les Hautes-Serres et la côte du Solnor. Avant l'avènement du Ratik, la marche constituait la frontière nordique du Grand royaume, mais elle cessa de faire partie de cet empire en 563 AC. La Marche aux ossements est aujourd'hui plongée dans la discorde, gouvernée par une coalition de tribus d'envahisseurs inhumains et plus particulièrement d'orques, de gnolls et d'ogres. Les hommes qui y prospéraient autrefois sont le plus souvent réduits en esclavage et sujets aux capricieux désirs de petits chefs de brigands et de seigneurs de guerre inhumains. Ceux-ci attaquent régulièrement le Ratik et même le Royaume du Nord, exerçant leur pillage jusque dans le Nyrond et les collines de Silex. Des groupes de bandits nomades, derniers survivants et descendants de la fière culture humaine d'autrefois, s'en prennent à tous ceux qu'ils croisent. Aujourd'hui, seul le petit comté autonome de Knurl est sûr, si l'on excepte une poignée de forteresses gnomes presque oubliées dans les collines Blêmes. Knurl est gouvernée par le comte Dunstan (LN, M, humain, Gue9), le dernier noble de la Marche aux ossements encore dans la région et un allié du Ratik.

Les terres froides et rocheuses de la Marche aux ossements sont relativement pauvres et n'ont jamais pu nourrir de grandes densités de population ou de vastes villes. Ces territoires agricoles sont aujourd'hui laissés à l'abandon pour la plupart. Castel-Épine, depuis lequel le marquis régnait sur un royaume prospère, a acquis une funeste réputation qui va en empirant depuis une décennie. La ville est partiellement en ruine et est entourée de campements armés de créatures inhumaines. Ces dernières contrôlent les abords de la ville mais évitent la forteresse elle-même, la croyant maudite. Les chefs inhumains se rencontrent à l'occasion, agissant cependant le plus souvent de manière indépendante les uns des autres. Ils ont divisé la Marche aux ossements en plusieurs dizaines de territoires qu'ils administrent comme de petits fiefs. En réalité, ces domaines correspondent à leur zone de raids. L'influence de la Province du Nord (aujourd'hui appelée le Royaume du Nord) a contribué à une plus grande organisation et une meilleure efficacité militaire de ces barbares.

Les tribus des Hautes-Serres et des collines Blêmes continueront à contrôler la plus grande part de la marche, à moins d'une invasion de la région par le Royaume du Nord (peu probable) ou d'un effort concerté du Ratik et de ses alliés parmi les barbares suellois (qui ont rencontré ici autant de succès que d'échecs dans le passé). Grenell, le " roi suprême " autoproclamé, convoite ces terres et serait content de les voir tomber sous son autorité, mais des alliances passées avec les inhumains ont rallié plusieurs d'entre eux sous sa bannière et il ne peut se permettre de perdre leur soutien. De toute façon, son propre royaume n'est pas encore assez solide pour tenter un tel assaut. Le Ratik, de son côté, harcèle sans relâche les monstres inhumains et s'assure de leur faire payer le prix fort pour toute incursion au-delà de sa frontière nordique.

Histoire : alors que le Grand royaume était encore jeune, les successeurs de Nasran entreprirent d'étendre leur empire vers l'ouest. Cependant, la frontière septentrionale de leur royaume requerra bien vite leur attention. Les raids réguliers des barbares suellois, qui ne constituaient qu'une simple nuisance depuis des décennies, triplèrent soudainement en importance et en fréquence. L'avant-poste nordique de Port-Jean et les villes côtières de Belport et Baie-Kaport devinrent des cibles fréquentes et " privilégiées ". Lorsqu'il devint évident que l'herzog de la Province du Nord était bien incapable de régler le problème, le roi suprême Manshène se tourna vers ses généraux, vétérans des campagnes de l'ouest, pour fortifier la frontière du nord du royaume, passant outre l'autorité de son inefficace parent d'Estebelle.

Au printemps de 108 AC, les forces ærdiennes se massèrent dans la ville frontière de Knurl. Avec les Chevaliers protecteurs du Grand Royaume en tête, les troupes marchèrent vers le nord-est, entre les Hautes-Serres et les collines Blêmes, jusqu'à la mer. L'automne

venu, les Ærdis avaient réussi à détruire la plupart des campements des Fruztii car ils avaient rencontré relativement peu de résistance. Les fondations d'une grande forteresse furent jetées sur le lieu de ce qui allait devenir Castel-Épine. Les Ærdis libérèrent également Port-Jean au cours d'une bataille rangée contre les barbares, juste avant l'arrivée de l'hiver. Jugeant que ce n'était là que la première phase d'une longue guerre, les commandants ærdiens rassemblèrent des milliers d'hommes dans la Province du Nord, faisant fi des objections de l'Herzog, un hextorien qui aurait voulu conduire lui-même les troupes à la bataille.

À la suite de leur défaite à Port-Jean, les Fruztii lancèrent un appel aux armes au cours de l'hiver et des milliers de leurs cousins déferlèrent vers le sud l'année suivante. Longeant d'abord la forêt du Boisage, ils empruntèrent plusieurs cols montagneux dans les Hautes-Serres, se regroupèrent puis fondirent sur les travaux encore en cours à Castel-Épine. Leur assaut se concentra sur le cœur des fortifications ærdiennes défendu, entre autres, par le gros de l'infanterie d'élite ærdienne. Les défenseurs furent rapidement débordés et encerclés. Un jeune chevalier protecteur du Grand royaume, Caldni Vir, né à Chanloré et de foi héronéenne, commandait alors un large détachement de cavalerie faisant partie du contingent de l'Herzog dans le nord. Il était en patrouille dans les collines lorsque les barbares attaquèrent. Anticipant l'ordre de son suzerain visant à contre-attaquer, il fit demi-tour et retourna vers Castel-Épine. Lorsque le messager de l'herzog lui remit l'ordre de battre en retraite vers le sud, Vir cracha de dégoût et ordonna que les couleurs du prince nælaxien soient piétinées dans la boue. Puis il fit claquer l'étendard de l'Orbe impérial et chargea.

Approchant du champ de bataille par le nord, il déferla sur les barbares depuis les hauteurs. Ces derniers n'étaient absolument pas prêts à recevoir la charge de centaines de cavaliers lourds armés de lances qui s'abattit sur eux pendant l'heure qui suivit. Leurs lignes furent rapidement enfoncées et l'Armée impériale fut sauvée, remportant même la victoire dans ce qui fut par la suite appelé la bataille du Champ de la dévastation. Les Ærdis chassèrent les barbares survivants au-delà des collines, contrôlant les terres s'étendant jusqu'au bois des Hauteurs au printemps suivant. Le roi suprême Manshène reconnut le courage du jeune chevalier Vir et le fit nommer marquis de la Marche aux ossements. Le territoire reçut ce nom à cause du prix élevé payé pour sa conquête, les morts du côté des forces impériales se chiffrant par milliers.

Pendant des siècles, les descendants de Caldni Vir continuèrent de gouverner la marche pour le compte du roi suprême. Cette stabilité remarquable s'explique par l'efficacité et le sens de l'honneur des marquis de Castel-Épine. Ayant survécu à la guerre des Couronnes et aux raids constants des barbares thiloniens, les habitants de la marche firent d'abord peu de cas des attaques de plus en plus fréquentes des monstres inhumains des Hautes-Serres vers fin des années 550 AC. En 560 AC, le raid prit une envergure démesurée et une invasion en bonne et due forme de la Marche aux ossements débuta en 561 AC.

Tous s'accordent à dire que Clément, le dernier marquis de la marche était un souverain juste, noble, efficace et franc, tout le contraire des seigneurs ærdiens d'antan. Il entretenait de bonnes relations avec l'archibaron du Ratik et les discussions au sujet d'une alliance ou même d'une union étaient toujours d'actualité. On raconte pourtant que les défenses de Clément furent compromises par Sa Grâce Grenell, herzog de la Province du Nord. Si cette rumeur s'avérait fondée, ce serait là un cas flagrant de trahison ignominieuse. Quant au motif qui aurait pu justifier une telle infamie, il n'y a pas à chercher plus loin que l'ambition de l'herzog d'annexer la Marche aux ossements afin d'étendre son domaine jusqu'aux Hautes-Serres. Il semble également évident que les siècles de haine entre les maisons Nælax et Vir jouèrent un rôle important.

En 563 AC, les orques envahirent Castel-Épine par des passages secrets, une stratégie qui ne laissa aucune chance aux défenseurs. En moins de trois ans, les troupes inhumaines avaient entraîné la chute complète de la nation, contrôlant la région allant de Port-Jean aux collines de Silex quasiment. Un raid fut même tenté dans le Ratik, mais une alliance entre Lexnol et les Fruztii y mit rapidement fin. En 580 AC, des intrus de la Marche aux ossements tentèrent un acte audacieux en volant le sceau de Marnère, un objet béni par les dieux des barbares suellois et symbole de la nouvelle Alliance du Nord. Le complot fut déjoué lorsque le groupe de voleurs fut rattrapé dans la passe de Kalmaré, avant qu'il n'atteigne Castel-Épine avec son butin.

Des luttes intestines ne tardèrent pas à naître entre plusieurs des tribus inhumaines et rien ne bougea jusqu'en 586 AC. Cette année-là, Alain IV, fils et héritier de l'archibaron Lexnol, lança un raid dans la région avec des troupes en majeure partie composées d'expatriés de la Marche aux ossements. C'était une mission promise au désastre. Les humanoïdes inhumains, étonnamment bien organisés, tendirent un piège dans les collines, au nord de Castel-Épine. Les survivants horrifiés qui parvinrent à rejoindre Mont-Ratik racontèrent que les cavaliers piégés avaient été désarçonnés, déchiquetés et dévorés vivants sous leurs yeux. Depuis ce jour, les raids de la Marche aux ossements ont repris dans l'archibaronnie. En 590 AC, un véritable assaut fut tenté contre Knurl, par-delà les collines Blêmes, mais il échoua heureusement. Jusqu'à maintenant, les défenses du comte tiennent bon mais une autre vague d'attaques est attendue cette année.

Conflits et intrigues : les tribus humanoïdes et les bandits ont paru coopérer davantage dernièrement. Des espions ont aperçu des conseillers masqués dans les conciles des orques et des gnolls de Castel-Épine. Des chercheurs de trésors sont parvenus à entrer dans le donjon abandonné de Castel-Épine, mais peu d'entre eux en sont revenus vivants. Sans aide du Ratik, le comte Dunstan de Knurl pourrait devoir s'allier à l'Ahlissa ou au Royaume du Nord pour sauver son domaine.

Médégie (cf. Ahlissa)

Nomades des Steppes

Nom officiel : Arapahi [*traduction* : Peuple des giboyeux terrains de chasse]
Dirigeant : Sa Formidable Noblesse, Ataman des Étendards, Durishi Grand Veneur, Chef des Chiens de Guerre (CN, M, humain, Gue9)
Gouvernement : (autrefois) quatre clans flannas vaguement alliés, chacun composé de plusieurs tribus nomades ; chaque tribu était conduite par un chef choisi en fonction de ses aptitudes au combat et de ses qualités de leader ; les meilleurs guerriers se joignaient aux Chiens de guerre (sans aucun lien avec les tribus) et le meilleur guerrier des Chiens de guerre disposait d'une autorité limitée sur tous les chefs tribaux ; (aujourd'hui) organisation tribale complètement bouleversée, tribus éparpillées
Capitale : aucune
Villes principales : aucune, seulement des camps temporaires pouvant abriter jusqu'à 5 000 personnes
Provinces : aucune (les Nomades des Steppes ne constituent pas une nation à proprement parler mais un rassemblement de tribus nomades proches les unes des autres et ne détenant actuellement que très peu de territoire défendable)
Ressources : peaux et fourrures, cornes, pépites d'or, chevaux
Monnaie : aucune ; usage exclusif du troc
Population : 35 000 – humains 37 % (Fb), orques 20 %, gobelins 18 %, hobgobelins 10 %, halfelins 7 %, gnomes 5 %, demi-orques 3 %
Langages : flanna (plusieurs dialectes), commun, orque, gobelin, halfelin, gnome
Alignements : CN*, CM, N
Religions : Obad-Haï, Béorie, autres dieux flannas, Telchur (en raison d'un contact établi avec des Œridiens il y a bien longtemps)
Alliés : elfes sylvestres de la Felrive, centaures de la Felrive et des Steppes, Nomades du loup
Ennemis : Iuz (y compris les Royaumes brigands conquis), Roquefief
Tour d'horizon : les Nomades des Steppes constituent un groupe de barbares flannas menés au bord de l'extinction par Iuz et ses fiélons. Leur territoire s'est toujours traditionnellement situé au nord de la Felrive, entre la rivière Opikm et la bordure occidentale des monts Griffons et des Dentelles. Aujourd'hui, on ne les y rencontre plus que très rarement et jamais en grand nombre. Ils mènent une existence furtive et se confinent surtout aux régions nordiques et orientales des Steppes. Leur territoire porte bien son nom car il est très pauvre et la vie y a toujours été difficile. Cependant, les robustes tribus des Nomades se sont fort bien adaptées à cette terre, supportant sans trop de peine ses hivers rigoureux et ses étés très secs, tout en y trouvant tout ce dont elles ont besoin pour survivre.

On trouve parmi leurs bandes de guerriers des cavaliers aussi talentueux que n'importe quel Nomade du loup ou du tigre. Les Nomades des Steppes sont cependant connus pour leurs coureurs à l'endurance légendaire. Ce sont les Chiens de guerre, des maîtres du combat rapproché dont les armes de prédilection sont la hachette et le couteau. Leur agilité et leurs bravades outrageuses sont renommées à travers toute la Flannesse et ont donné naissance à l'expression “ fou comme un Chien de guerre ”. Les Nomades des Steppes ne portent généralement qu'une armure légère, voire pas d'armure du tout. Ils utilisent le plus souvent des boucliers recouverts de peaux et manient la lance et la javeline. Ce sont également d'excellents archers. Certains Nomades se spécialisent dans l'utilisation du lasso et ils font des merveilles avec une corde.

Les Nomades des Steppes vivent traditionnellement de la chasse. L'élan et l'ours sont leurs proies préférées, bien que n'importe quel animal soit un gibier pour les chasseurs des tribus. Il fut un époque où ils échangeaient régulièrement des peaux et des fourrures avec leurs voisins, mais ce commerce a cessé depuis. Aujourd'hui, les tribus survivent à peine avec ce qu'elles parviennent à trouver chaque jour et se cachent continuellement. Leurs talents de guerriers et de chasseurs ne se sont pas perdus mais les Nomades sont désespérés. Leur dernier ataman, Durishi Grand Veneur, ne les guide plus et attend la mort à la baie du Chien qui souffle. Peu d'aînés sont encore animés du désir de se battre et le reste du peuple a reporté ses espoirs sur un jeune sachem de guerre, Nakanwa (cf. ci-dessous).
Histoire : l'histoire des Nomades des Steppes remonte à des siècles, avant même que la Dévastation invoquée et la Pluie de feu incolore ne mettent un terme à l'existence des grandes civilisations de l'ouest. Les tribus nomades flannas parcouraient alors toute l'étendue du Nord, depuis le lac Quag jusqu'à la baie des Crocs-Blancs. Les villageois tainois étaient les seuls à pouvoir commercer avec les tribus car ces dernières évitaient tout contact avec les autres peuples sédentarisés. Les Migrations amenèrent nombre d'étrangers dans les terres de la Flannesse et il ne s'écoula que quelques années avant que les Flannas du Nord ne les rencontrent. Les Tainois, qui eurent tôt fait d'adopter bon nombre des coutumes des nouveaux venus, furent en mesure de rivaliser avec leurs voisins œridiens et suellois, mais les Nomades des Steppes s'accrochèrent à leur culture ancestrale, rejetant des concepts comme l'écriture, l'agriculture et la construction de villes. Ils furent donc considérés comme barbares.

En Flannesse centrale, les autochtones furent assimilés ou déportés et les nouveaux immigrants se proclamèrent les maîtres de ces terres fertiles. Les tribus des Steppes furent, dans un certain sens, plus fortunées car leur territoire n'était pas attirant aux yeux des nouveaux États civilisés de Flannesse. Il y eut très certainement des escarmouches mais dans l'ensemble, les Nomades furent livrés à eux-mêmes au cours des premiers siècles de conquête œridienne. Ce n'est que plusieurs centaines d'années

après que les Ærdis eurent bâti leur empire, aux environs de 320 AC, que la mainmise des Nomades sur les Steppes fut véritablement mise à l'épreuve. La Horde implacable venait de faire son apparition.

Ces nomades baklunis étaient en esprit semblables aux Nomades des Steppes, des guerriers aussi " barbares " que les Chiens de guerre et tout aussi indomptables. Leur première incursion vers le levant les conduisit aussi loin que les monts Griffons et les Nomades des Steppes furent repoussés par leur progression. Les Nomades n'avaient alors jamais rencontré d'adversaires aussi habiles et leurs propres guerriers montés ne rivalisaient pas encore avec ceux des Baklunis. Avec le temps cependant, cette situation changea. Les Nomades apprirent beaucoup des techniques de guerre de la Horde et y intégrèrent leurs propres connaissances du combat et de la chasse. Ils repoussèrent les Baklunis en dehors des Steppes et leur rendirent même la vie difficile dans les plaines de la Dulciane. Les Nomades des Steppes continuèrent de se battre contre les Nomades du loup pendant plusieurs décennies, jusqu'à ce que la puissance croissante de Iuz ne les sépare, le temps d'une génération.

La disparition de Iuz de ses terres en 505 AC permit aux Nomades des Steppes de reprendre leurs raids, non seulement contre les Nomades du loup mais aussi contre la Furyondie septentrionale. Cependant, en l'absence de Iuz, la malfaisante Société cornue gagna en puissance et en importance. Les Nomades la combattirent également, notamment à la grande bataille de la rivière Opikm (515 AC) qui vit une douloureuse défaite des Nomades aux mains de la Société et des troupes encore fidèles à Iuz. Par la suite, et malgré des alliances tardives avec les elfes de la Felrive, les centaures et les Nomades du loup, débuta une longue période de déclin qui s'étendit sur plusieurs décennies. Les Nomades des Steppes connurent encore quelques campagnes victorieuses contre la Société cornue, notamment en 580 AC, parvenant même à prendre une partie de son territoire au nord, mais ces gains furent de courte durée. La Grande guerre de Faucongris les poussa au bord de l'extermination. Les démons de Iuz parcoururent les Steppes et des mercenaires humains traquèrent les Nomades en échange de primes. Même si Iuz perdit rapidement l'aide de ses serviteurs démoniaques, les brigands continuèrent de constituer une menace bien réelle pour les Nomades des Steppes. Cependant, ces derniers se gagnèrent un nouvel allié : Tang le Terrifiant.

Ancien serviteur de Iuz devenu l'ennemi implacable du demi-dieu, Tang venait de s'échapper à la tête d'un petit détachement de cavalerie des Nomades du loup après avoir accompli un raid audacieux dans les collines Hurlantes. Traversant la plaine en direction de la Felrive, Tang et sa bande de mercenaires rencontrèrent de petits groupes de Nomades des Steppes et les rassemblèrent au village de Guet-de-la-Zibeline. Avec leur aide et celle des Chiens de guerre de la forêt de l'Oubli et d'ailleurs, Tang attaqua victorieusement les forces iuziennes dans les Steppes et parvint même à capturer le fort de Corneduran. Cependant la plupart des Nomades étaient encore privés de monture, aussi Tang prit-il la décision fatidique d'effectuer un raid dans le Roquefief pour s'emparer de chevaux.

La ville de Vlekstaad fut choisie comme cible de leur attaque nocturne. Avec la plupart des Poings en Taine ou en train de combattre les Suellois dans le Roquefief oriental, Vlekstaad n'abritait quasiment plus de soldats dignes de ce nom et capables de s'opposer aux Nomades. Grâce à l'incroyable discrétion des Chiens de guerre, ses défenses furent enfoncées avec aisance. Les étables de Vlekstaad révélèrent un grand nombre de chevaux, mais le simple fait de s'enfuir avec eux fut plus difficile que Tang ne l'avait pensé. Ses compagnons et lui furent pris au piège par une patrouille de Poings et durent se battre pour sauver leurs vies. Toute l'expédition aurait pu s'achever sur un échec total sans l'intervention d'un jeune Chien de guerre, Nakanwa Ciseleur des Jours (CB, M, humain, Rôd8) qui, menant sa propre troupe de guerriers sur les traces de Tang, arriva à point nommé. Piégés à leur tour entre deux groupes de Nomades, les Poings furent massacrés. Toutefois, Tang fut mortellement blessé. Nakanwa prit aussitôt le commandement des Nomades survivants et leur ordonna de s'emparer de tout ce qui avait de la valeur en ville, y compris ses habitants. Il fit ensuite mettre le feu à la ville qui devint le bûcher funéraire de Tang le Terrifiant.

Avec le retour de Nakanwa et des richesses de Vlekstaad dans les Steppes, un nouvel espoir vit le jour parmi les Nomades. Leurs guerriers avaient maintenant des montures et le peuple, de la viande. Plus important encore, les tribus comptaient de nouveaux membres car les enfants capturés furent rapidement adoptés et les captives tout aussi rapidement épousées. Seul le temps dira si la destruction de Vlekstaad se soldera vraiment par la renaissance des Nomades des Steppes. Ils se font encore discrets pour le moment, dissimulant leur nouvelle force et se méfiant de la vengeance des Poings. Au moins, pour la première fois depuis que Iuz a apporté le Mal sur cette terre, ils sont animés d'un réel espoir.

Conflits et intrigues : une alliance secrète est en cours de négociation avec les Nomades du loup. Des éclaireurs sont à la recherche de survivants des groupes de guerre, y compris des centaures et des elfes alliés. Des chevaux sont offerts aux tribus loyales envers Nakanwa, le nouveau sachem de guerre. Toutes les forces de Iuz qui traquent les Nomades (y compris celles de Fort-Grosskopf) sont étroitement surveillées afin d'être soigneusement évitées ou anéanties.

Nomades du loup

Nom officiel : les Wegwiurs

Dirigeant : l'Intrépide Chef de la Meute, Tarkhan de Tous les Wegwiurs, Commandeur de la Horde Implacable, Bargru (CN, M, humain, Gue14/Mag2 [illusionniste])

Gouvernement : nombreuses tribus nomades vaguement alliées ; le leader héréditaire du clan dirigeant a autorité (suivant sa force et son charisme) sur les autres khans



Capitale : Éru Tovar
Villes principales : Éru Tovar (pop. 4 200), Ungra Balan (pop. 8 300)
Provinces : deux villes permanentes, mais aucune structure provinciale
Ressources : peaux et fourrures, cuivre, chevaux
Monnaie : aucune ; les pièces de la Pérennelande ont cours à Ungra Balan, le troc est utilisé partout ailleurs
Population : 120 000 – humains 96 % (Bf), halfelins 2 %, elfes 1 %, autres 1 %
Langages : ordaï, baklunite ancien, commun
Alignements : CN*, N
Religions : Geshtaï, Istus, culte des ancêtres, Telchur (en raison d'un contact avec des Œridiens il y a bien longtemps)
Alliés : Nomades des Steppes
Ennemis : Iuz, Nomades du tigre (parfois), humanoïdes et bandits des Landes maures et des marais Glacés
Tour d'horizon : la partie des steppes contrôlée par les Nomades du loup est délimitée à l'ouest par la rivière Flerre et au nord par la forêt de Flamméale. Vers le sud, leur territoire s'étend jusqu'aux rives du lac Quag, se presse contre les Hautes-Terres sépia et pénètre dans la partie nord de la Vesve. À l'est cependant se trouve une frontière plus incertaine avec les terres de Iuz. Les relations qu'entretiennent Iuz et les nomades n'ont jamais été amicales et un état de guerre ouverte prévaut depuis la dernière décennie. La capitale, Éru Tovar, semble prête à affronter un siège pendant que les groupes de guerre harcèlent les forces de Iuz, évitant toutefois de s'engager dans des combats prolongés.

Les groupes de guerre du tarkhan sont constitués d'unités originaires des nombreuses tribus des steppes et chacune d'elles est guidée par son propre *noyon*. Elles se battent à l'arc et à la lance et ne portent qu'une armure légère. Il arrive qu'elles servent de gardes aux caravanes ou aux expéditions qui traversent les plaines en direction des Landes maures, ou qui cherchent à commercer avec les Nomades du tigre. Les Nomades du loup sont fidèles à leur parole, bien plus que les Nomades du tigre, mais ils sont aussi aisément offensés. Cela arrive souvent lorsqu'une caravane se trouve au beau milieu des steppes. Il faut alors produire de nombreux cadeaux et dédommagements pour réparer la faute commise. Le voyageur expérimenté s'organise donc en conséquence.

Les nomades possèdent une grande ville commerciale sur les rives du lac Quag, appelée Ungra Balan, dans le territoire des tribus Guchek des Nomades du loup. Elle est plus peuplée et plus prospère qu'Éru Tovar, mais ses habitants ne sont pas de vrais représentants des Nomades du loup. Plusieurs citadins ne sont pas des nomades du tout et d'autres sont d'anciens nomades exilés pour quelque offense. Cependant, comme il est possible de s'y procurer des biens et des chevaux qui ne sont normalement pas disponibles à ceux qui veulent parcourir les plaines, la ville continue de croître. De nombreux groupes de nomades ont pris l'habitude de passer l'hiver dans la région malgré la désapprobation de leur tarkhan.
Histoire : les Nomades du loup se considèrent comme les véritables héritiers de la grande Horde implacable qui, à une certaine époque, défia tous les pays de la Flannesse septentrionale. Conduit par le puissant kha-khan Ogobanuk, l'armée comprenait à la fois les nations du Loup et du Tigre, du moins jusqu'en 345 AC. Toutes les terres situées à l'ouest des monts Griffons étaient sous leur domination. Néanmoins, à la fin de la vie du kha-khan, les territoires situés à l'est de la Felrive étaient déjà perdus. Lorsque Ogobanuk fut conduit vers son ultime lieu de repos, dans les collines Hurlantes, les Nomades du loup et ceux du tigre devinrent des nations séparées, mais encore liées par les traditions et la langue. Tant l'ilkhan que le tarkhan suivirent le décret du kha-khan et étudièrent l'art de l'enjôlement, car le chef qui n'est pas capable de tromper ses ennemis n'est pas suffisamment sage pour mener un peuple libre.

Le premier tarkhan choisit comme camp une colline située près de la source de la rivière Sombre. Il fit bâtir une palissade de bois tout autour, palissade qui fut reconstruite à chaque automne. Ce campement se transforma peu à peu en une cité, Éru Tovar, avec des murs et des bâtiments de briques et de bois. Une copie du Grand yassa d'Ogobanuk fut conservée derrière ces murs et seul le tarkhan et ses héritiers purent la consulter (on croit généralement que l'ilkhan des Chayiks en possède une copie lui aussi). Les arts de la séduction et du commandement étaient inscrits dans le yassa, de même que les traditions que les nomades se devaient de suivre. C'est ainsi que les nomades, tout en étant un peuple libre, suivaient un ensemble de principes vertueux.

Pendant de nombreuses années, les nomades constituèrent la plus puissante entité politique du Nord. Lorsque Iuz l'Ancien accéda au pouvoir dans les Étendues nordiques de la Furyondie, la situation changea complètement. Il revendiqua toutes les terres comprises entre les Nomades du loup et ceux des Steppes et chargea ses armées humanoïdes de mettre les nomades sous son joug. Pour ces derniers, il n'était qu'un ennemi de plus, mais un ennemi dont la malfaisance surpassait tout ce qu'ils avaient connu jusqu'alors. Ils apprirent à éviter ses terres à l'est de la Sombre, sans toutefois oublier leurs morts enterrés dans les collines Hurlantes. Iuz menaça les nomades pendant toute une génération mais, à la suite de son emprisonnement, ils reprirent leurs anciennes habitudes, combattant de nouveau les Nomades des Steppes dans la plaine de la Dulciane.

Iuz revint dans le nord dans les années qui précédèrent la Grande guerre de Faucongris et, après une période de reconstruction, il attaqua de nouveau ses voisins. La première opération offensive d'importance qu'il entreprit contre les Nomades du loup fut d'assiéger Éru Tovar. Le Tarkhan lui-même conduisit deux tumans entiers de nomades contre Iuz, brisant le siège et piégeant l'armée nordique de Iuz dans le grand coude septentrional de la rivière Sombre. La bataille du coude de la rivière Sombre, comme elle fut appelée, fut une grande victoire pour les Nomades du loup. Cependant, Iuz continuait de progresser dans les collines Hurlantes.

À la suite de la Grande guerre, un mercenaire paynim du nom de Tang le Terrifiant incita les Nomades du loup à attaquer Iuz dans les collines Hurlantes. Faisant son apparition devant un rassemblement de khans tribaux, les mots du charismatique Tang enflammèrent même le vieux tarkhan et une horde fut rassemblée pour envahir le territoire de Iuz. Leur victoire ne fut en aucun cas aussi décisive que celle de la bataille du coude de la rivière Sombre, presque dix ans auparavant, mais nombre des troupes humanoïdes de Iuz furent massacrées durant l'invasion. Tang fut séparé de la horde et s'enfuit vers l'est, dans la terre de Iuz et même au-delà. Les Nomades du loup retournèrent dans leurs steppes, mais ils continuent depuis à s'en prendre au domaine de Iuz avec une audace et un courage renouvelés.

Conflits et intrigues : le septième fils du tarkhan, Lekkol Khan, est revenu voir son père après une longue absence. Une visite d'un groupe de Nomades des Steppes de l'ouest est au centre de toutes les discussions. On soupçonne des agents de Iuz de se trouver à Ungra Balan. La vague de malfaisance qui s'étend chez les Nomades du tigre en inquiète plus d'un. Des plans visant à frapper au cœur du territoire de Iuz seraient en cours d'élaboration.

Nomades du tigre

Nom officiel : Horde des Chakyiks
Dirigeant : l'Imbattable Seigneur Tigre, Ilkhan Gajtak des Hordes des Chakyiks (CM, M, humain, Gue10/Mag2 [illusionniste])
Gouvernement : nombreux clans de nomades vaguement gouvernés par le plus puissant des nobles du clan royal
Capitale : Yécha
Villes principales : Yécha (pop. 4 100)
Provinces : aucune
Ressources : peaux et fourrures, argent, gemmes (I)
Monnaie : aucune ; usage exclusif du troc sauf dans les cités et les villes, où les devises étrangères sont parfois utilisées
Population : 104 000 – humains 96 % (B), halfelins 2 %, elfes 1 %, autres 1 %
Langages : ordaï, baklunite ancien, commun
Alignements : CN*, CM, N
Religions : Istus, Incabulos, Geshtaï, ancêtres nomades
Alliés : aucun, mais certains possibles dans le futur (cf. ci-dessous)
Ennemis : Nomades du loup (parfois), Pérennelande (parfois), Ekbir (parfois)
Tour d'horizon : les vastes prairies situées au nord des Yatils, entre l'océan Dramidj et la rapide Flerre, sont le domaine des durs et impitoyables Nomades du tigre. Ces chasseurs et gardiens de troupeaux parcourent librement la steppe au sud de la Flamméale, commerçant aussi bien avec les habitants d'Ekbir et de la Pérennelande qu'avec les Nomades du loup à l'est et les tribus des Chakjis de la côte septentrionale, au-delà de la Glace noire. Il leur arrive également de s'en prendre à leurs voisins, plus particulièrement à leurs cousins nomades, dans le but de s'emparer de bétail et de prisonniers (qui sont ensuite réduits en esclavage ou libérés contre une rançon) ou simplement pour le plaisir.

Le climat est tempéré le long de la côte, mais d'épais brouillards s'avancent souvent à l'intérieur des terres, terrifiant les nomades. La partie centrale du pays est fraîche et très froide en hiver. Des tempêtes de pluie verglacée surviennent dans les collines de Yécha et les Yatils septentrionaux, isolant complètement les villes minières et les campements, parfois pendant plusieurs semaines. Les survivants de ces tempêtes racontent fréquemment des histoires de carnages de yétis ou de tærs. Ils prétendent même parfois avoir vu les rares lions jaunes sanguinaires des pentes basses, un signe de bon augure en général.

La ville de Yécha, située au bord des collines du même nom et qui sert de capitale aux Nomades du tigre, est un campement plutôt sordide encerclé d'une palissade de bois et de terre. C'est ici qu'on achète l'argent et les gemmes extraits des mines du sud, en plus de se procurer des fourrures, des peaux et des chevaux des steppes nordiques. On peut également y trouver des mercenaires en quête d'emploi, bien qu'ils ne soient pas toujours professionnels ni très loyaux. Les guerriers des Nomades du tigre sont des cavaliers sans peur, extrêmement adroits au tir à l'arc et qui ne s'encombrent que d'une armure légère. Dans les communautés sédentaires, on trouve également de petits détachements d'infanterie. Leurs armées sont semblables à celles des autres nomades du Nord, mais les femmes représentent une proportion plus importante des guerriers et des prêtres guerriers.

Histoire : les Nomades du tigre furent chassés de leurs plaines du sud par la Horde d'airain, il y a de cela presque trois siècles. Chassés en compagnie des Nomades du loup et de groupes de réfugiés œrides et baklunis, ils arrivèrent dans les steppes du Nord, en grand désordre et abattus. Pourtant, en quelques années seulement, ils devinrent suffisamment forts pour que leurs ilkhans contrôlent l'ensemble des steppes occidentales sous l'autorité du grand kha-khan Ogobanuk, de la Horde implacable (vers 320 AC). Avec leurs cousins les Nomades du loup, ils étaient la terreur du Nord, depuis la côte du Dramidj jusqu'aux monts Griffons. Lorsque le kha-khan Ogobanuk entreprit finalement son dernier périple vers le royaume invisible en 345 AC, l'ilkhan des Nomades du tigre se retira de la Horde implacable et fonda sa propre nation de Chakyiks.

Ils continuèrent bien entendu à commercer et à guerroyer avec leurs cousins du levant. De plus, ils rencontrèrent de nouveaux peuples à leurs frontières. Ils guerroyèrent donc avec les tribus flannas de la Flamméale, qu'ils appellent les Uirtags, de même qu'avec les Guryiks de la mer de Glace noire. Certains des nomades s'établirent même de façon permanente le long de la côte, près de la Flamméale. Parmi eux se trouvaient les derniers descendants des Œridiens qui avaient suivi la horde vers les steppes du Nord. Ils se mélangèrent rapidement aux tribus de la Flamméale et de la mer de Glace noire et devinrent un peuple distinct, les Chajkis.

Au cours du siècle suivant, les Nomades du tigre conservèrent leur indépendance vis-à-vis des Nomades du loup, mais ils ne furent pas capables d'accroître leur territoire. Aussi, malgré les combats incessants, une certaine stabilité s'installa-t-elle dans la région. Les raids dans la Pérennelande et Ekbir se poursuivirent comme à l'habitude, mais les Pérandais devinrent si forts dans l'art du négoce que, souvent, ces razzias se transformaient en échange de chevaux contre de l'alcool. Malheureusement, la consommation d'alcool des nomades pouvant à tout moment transformer une séance de négociations marchandes en agression, la manœuvre n'était pas sans risque. Au moins, les nomades saouls étaient plus faciles à vaincre.

Les années qui précédèrent la Grande guerre de Faucongris virent les tensions s'accroître dans le Nord, principalement à cause du retour de l'Ancien sur son trône de Dorakaa. Ses agents rendirent visite aux Nomades du tigre, proposant ainsi de conclure une alliance entre les deux nations, mais l'ilkhan Cligir se montra intraitable face aux propositions du demi-dieu. Tout porte à croire qu'il eut raison, car Iuz provoqua la Grande guerre en trompant d'autres nations.

La fin de la guerre apporta quelques bouleversements parmi les Nomades du tigre. Le vieil ilkhan est mort et est parti dans le royaume invisible. Son remplaçant, l'ilkhan Gajtak, qui avait soutenu la proposition d'une alliance avec Iuz, accueille toutes sortes de maux dans sa cité de tentes de la péninsule d'Irum. Les fonctions administratives du gouvernement, pour ce qu'elles valent, sont toujours assumées depuis Yécha. Malgré tout, l'ensemble du pouvoir revient à l'ilkhan et ses khans sont conscients que Gajtak est sans doute plus dangereux encore que son prédécesseur.

Conflits et intrigues : des messagers des Ataphades et de Iuz rendent régulièrement visite à l'ilkhan. Les rivalités claniques sont en recrudescence et prennent une tournure quelque peu sinistre (sacrifices religieux des ennemis à la gloire des différentes divinités tribales). Les cas de lycanthropie, notamment les loups-garous, se multiplient.

Nyrond

Nom officiel : royaume du Nyrond

Dirigeant : Son Auguste Suprématie, Maître Suprême de Tous les Ærdis, Roi Lynwerd I[er] du Nyrond (LB, M, humain, Gue14)

Gouvernement : monarchie féodale héréditaire

Capitale : Rel Mord

Villes principales : Arndulanthe (pop. 2 300), Bétu (pop. 12 100), Boissalin (pop. 24 300), Bornevant (pop. 9 900), Callistor (pop. 4 300), Cordrande (pop. 5 000), Curtulaine (pop. 5 200), Fauchebrin (pop. 20 700), Gué-d'Arno (pop. 3 900), Hamensande (pop. 9 000), Hendrène Halgoude (pop. 5 000), Kerrin (pop. 3 500), Malpage (pop. 11 100), Mascaret-du-Cygne (pop. 2 800), Mithat (pop. 29 000), Pointe-Nessère (pop. 3 100), Rel Mord (pop. 46 500), Rouvieux (pop. 22 000), Varech-sur-la-Côte (pop. 7 300), Vert-Platane (pop. 1 600), Womtham (pop. 19 200)

Provinces : douze provinces royales récemment restructurées et dirigées de façon héréditaire par des nobles de rangs variés ; une grande confusion règne en ce moment car beaucoup utilisent encore les noms et les frontières des anciennes provinces

Ressources : denrées alimentaires, textile, cuivre, argent, gemmes (I–II)

Monnaie : esterlin (pp), noble (po), éclat (pe), écu (pa), commun (pc)

Population : 2 781 800 – humains 79 % (Os), elfes 9 % (sylvestres 90 %, hauts 10 %), halfelins 5 % (costauds), nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, nyrondais, vieil œridien, elfe, halfelin

Alignements : LB, LN*, NB, CB, N

Religions : Héronéus*, Béorie, Rao, Pélor, Zilkus, Norébo, Pholtus, Ralishaz, Boccob, Delleb, Célestian

Alliés : duché d'Urnst, comté d'Urnst, Faucongris, Onouailles (rebelles), Citadelle, Solandie, Arbonne (tout juste)

Ennemis : Fratrie écarlate, Royaume du Nord, Iuz, plusieurs cultes malfaisants qui tentent de déstabiliser le royaume, Ahlissa (grande méfiance)

Tour d'horizon : le Nyrond a longtemps dominé les plaines centrales situées à l'est du comté d'Urnst. Le système fluvial Nessère-Franz, à l'ouest, donne accès au lac aux Profondeurs inconnues et à la mer de Guéarnat, ce qui permet au Nyrond de commercer avec les ports étrangers. La frontière orientale du pays est marquée non seulement par la pittoresque Harpe mais aussi par les hautes terres des collines de Silex, où d'intrépides gnomes et de robustes humains travaillent dans les mines royales. Les habitants des collines ont toujours à l'esprit la menace d'une invasion de la Marche aux ossements. Au nord, nombre des sujets du roi se trouvent dans l'ombre menaçante de l'Arbonne et de son détestable jeu de politique religieuse. De son côté, la côte rocheuse du sud du royaume, le long de la baie de Relmor, est un refuge à la fois pour les pêcheurs et les pirates.

La marine du Nyrond, commandée par l'amiral Hugarnd et stationnée le long de la côte dans les ports de Rouvieux et Mithat, patrouille la baie de Relmor. Les tensions d'autrefois entre l'Ahlissa et le Nyrond semblent s'être relâchées mais la région demeure un point d'embrasement militaire potentiel.

Le Nyrond fut pratiquement anéanti par le coût sentimental et financier de la guerre. Les routes principales sont toujours en ruine, ce qui rend les voyages difficiles. Dans certaines provinces, le commerce est à peu près impossible. Cependant, après une longue période de somnolence, le service des postes a repris et les communications ont été rétablies entre la capitale et les nobles les plus importants.

Une série de vastes problèmes a amené les citoyens du Nyrond à prendre des mesures draconiennes. Le brigandage est en pleine expansion. L'économie du pays est dans un tel état que l'on condamne les criminels à de lourdes amendes plutôt qu'à des peines d'emprisonnement. Les prisons débordent cependant de débiteurs, un aspect jusqu'alors inconnu du paysage judiciaire nyrondais.



Le roi Lynwerd du Nyrond et son père, Archibald

Les armées du Nyrond sont sous le commandement du général Myariken, un jeune dandy que l'on dit être l'ami du nouveau roi. Bien que beaucoup des paysans et des hommes libres autrefois conscrits dans l'armée soient maintenant revenus dans leur ferme, de grands régiments sont encore présents dans l'ancienne Almor et à Womtham. Des détachements spéciaux d'éclaireurs elfes, basés dans l'Orée et au Mont-Silex, ont dans le passé rendu de grands services à la couronne, mais il y a trois ans qu'ils n'ont pas rendu de compte.

Le climat de la région est tempéré, avec des chutes de neige modestes pendant les mois d'hiver. Les étés tendent à être très secs et passablement chauds dans l'intérieur du pays, mais les soirées sont fraîches et agréables tout au long de l'année.

Le pays fut tellement chamboulé par la Grande guerre de Faucongris qu'à la fin de 590 AC, le roi Lynwerd restructura l'ensemble des provinces du Nyrond. Il le fit de manière à récompenser les seigneurs qui étaient demeurés loyaux à son père pendant la brève révolte de son frère. Ce système lui permit également d'accroître les revenus prenant la direction de la Trésorerie royale. Une grande confusion résulta de ce réarrangement, mais Lynwerd est persuadé que la nouvelle structure sera bénéfique pour le royaume à partir de 592 AC. La liste des nouvelles provinces du Nyrond, accompagnées de leur capitale et leur dirigeant, apparaît ci-dessous.

Baronnie de Boissalin
Boissalin
Baronne Vérina Talnith (N, F, humain, Rôd4)
Comté de Fauchebrin
Fauchebrin
Comte Cunal Huldane (NB, M, humain, Rôd9)
Comté de Gamboge
Bornevant
Comte Larapel Klenderne (NB, M, humain, Rou2)
Comté de la Lande aux fougères
Bétu
Comte Romadan Béréman (N, M, humain, Prê5 de Zilkus)
Duché d'Orbérande
Hendrène Halgoude
Duc Arnon Orbérande (LB, M, humain, Pal10 de Pélor)
Duché de Korenflasse
Rouvieux
Duc Régurde Korenflasse (N, M, humain, Gue8)
Duché du Mont-Silex
Arndulanthe
Duc Grévin Damaris (LB, M, humain, Gue5)
Duché royal de Womtham
Womtham
Duc Finelan de la Bôme (LN, M, humain, Gue3)
Marche de l'Orée
Malpage
Sire Weynoude Aspranthe (LB, M, humain, Prê7 d'Héronéus)
Protectorat Almorien
Mithat
Gouverneur Younard (LB, M, humain, Gue13)
Province de la Juste couronne
Rel Mord
Roi Lynwerd (LB, M, humain, Gue14)
Vicomté du Crépuscule
Chantaderne
Vicomte Lorian Rosevant (CN, M, humain, Rou11/Gue3)

Histoire : bien que le Nyrond moderne ait moins de trois siècles d'existence, les origines culturelles de la nation remontent à près d'un millénaire. Dernier des grands royaumes œridiens à tomber face à l'ancienne Ærdie, la défaite du Nyrond à la bataille des Quinze jours en 535 CO (–109 AC) confirma la suprématie totale de la nation ærdienne.

L'importance stratégique du Nyrond pour le Grand royaume n'encouragea pas de juste considération de celui-ci aux mains des Ærdis. La maison dirigeante du pays fut subordonnée à la maison orientale des Rax, qui gouverna ce territoire à partir d'une impressionnante série de châteaux et de forteresses centrés autour de l'imposant palais de Rel Mord.

Contrairement à certains de leurs semblables de l'est, les nobles raxiens n'étaient ni vils ni impitoyables, mais ils affichaient une insupportable arrogance. Lorsque que la maison Rax monta sur le Trône de malachite à Rauxès, le Nyrond devient encore plus important dans les affaires du roi suprême.

Cette attention accrue se traduisit par des impôts plus lourds et de plus gros maux de tête pour les propriétaires fonciers de la région. Lorsque le Ferrond se rebella en 254 AC, le roi suprême eut besoin de soldats pour soutenir les violentes escarmouches qui s'ensuivirent sur les frontières au nord du Nyr Dyv. Il puisa directement dans les armées des nobles nyrondais, sans se préoccuper de l'ultime futilité de ces conflits. Des milliers d'hommes et de femmes du Nyrond tombèrent au cours de ces combats. Sans doute à cause de l'incompétence de Rauxès ou tout simplement parce que le Nyrond constituait un parfait bouc émissaire sur lequel les rois suprêmes pouvaient se décharger de leurs frustrations quant à la perte de la Furyondie, la vie dans le royaume devint plus difficile encore.

Pendant plus d'un siècle, les nobles de la branche cadette du Nyrond observèrent les affaires de leurs cousins raxiens avec un mépris évident. Finalement, en 356 AC, ce qui n'avait été jusque-là que chamailleries entre Ærdis et nobles nyrondais explosa en un violent conflit politique. Les seigneurs de la région déclarèrent le Nyrond libre de l'emprise du roi suprême et nommèrent l'un des leurs, le rusé Medven Ier, roi du Nyrond. Chaque seigneur nyrondais fournit ensuite une partie des troupes qui se massèrent à la frontière orientale du pays. Tous fixèrent des yeux les collines de Silex et la Harpe, s'attendant à voir flotter les bannières du roi suprême derrière chaque butte.

Les barbares suellois qui attaquèrent alors vers le sud, en passant à travers la Marche aux ossements pour envahir la province du Nord, le firent-ils de leur propre chef, jugeant critique la situation de l'Ærdie, ou furent-ils

en cela encouragés par l'argent du Nyrond ? L'histoire ne le dit pas, mais il est évident que le roi suprême fut dès lors confronté à un choix difficile : écraser la rébellion dans le Nyrond ou défendre la Province du Nord.

L'incapacité de l'Ærdie à s'opposer de manière significative au mouvement d'indépendance du Nyrond laissa la nation naissante avec une immense armée et de grandes ambitions. En moins de trois ans, la fameuse cavalerie nyrondaise s'empara de la nouvelle théocratie d'Arbonne, incendiant même complètement la ville d'Havreneige. Une autre équipée du même genre (quoi que moins violente) survint un peu plus tard et rencontra un succès équivalent dans le comté d'Urnst. L'expansion du Nyrond fut finalement stoppée par les galères du duc d'Urnst, le long de la rivière Nessère.

Au début, le nouveau " Grand empire du Nyrond " observa le lent déclin de la maison Rax d'Ærdie d'un air perplexe. Leur incapacité à écraser les mouvements sécessionnistes du Ferrond et du Nyrond fit bien mal paraître les rois suprêmes raxiens qui ne semblaient plus exister que pour apaiser les États palatins de plus en plus indépendants de la Médégie, de la Province du Nord, de la Marche aux ossements et de l'Ahlissa. La guerre des Couronnes, qui débuta en 437 AC avec l'assassinat du roi suprême Nalif, transforma cette perplexité en horreur. En moins de neuf ans, le Trône de Malachite tomba aux mains de la maison décadente des Nælax. Le chaos et la folie régnant à Rauxès, le roi Dunstan Ier du Nyrond comprit très bien qu'aucun ennemi de l'Ærdie ne serait plus jamais en sûreté. Il jugea que le Nyrond avait besoin d'alliés, et qu'il en avait besoin rapidement.

Bien qu'il ne pût promettre publiquement son soutien, par crainte des représailles de l'Armée du Nord d'Ivid rassemblée près de Hautes-Aigues, Dunstan Ier assista à la conférence de La Ferté-Amoneste qui vit la naissance de la Ligue de fer. Sur place, il assura en privé à ses nouveaux partenaires que n'importe quel ennemi de la Ligue de fer serait aussi un ennemi du Nyrond. Dunstan tint sa promesse en faisant parvenir des armes et des navires de guerre (mais pas de troupes) à Citadelle lorsque celle-ci fut assiégée pendant la bataille des Mille bannières, l'année suivante.

Lorsque 450 AC arriva, l'Ærdie avait survécu à deux guerres civiles. Ivid et sa cour avaient défait leurs ennemis au sein de l'aristocratie et s'étaient fermement installés aux commandes de la machine politique de l'empire. Se faisant plus vieux, Dunstan réalisa qu'avec un ennemi beaucoup plus solide qu'avant, il avait besoin de nouveaux alliés capables de l'aider en cas d'offensive du Grand royaume. Au mois de vendangier, il convoqua donc le Grand conseil de Rel Mord. Des délégués de chacune des principautés nyrondaises et des États vassaux y participèrent, de même que des représentants de l'Almor, de la Ligue de fer, du duché d'Urnst et même de Faucongris. Après un mois et demi de négociations, Dunstan l'Astucieux retira les troupes nyrondaises de l'Arbonne et du comté d'Urnst et rétablit les frontières de ces États inféodés. De plus, il offrit publiquement un soutien accru à la Ligue de fer et compara le Grand royaume d'Ærdie à un " corpulent cadavre réanimé qui infecte et attriste tous ceux qu'il touche ".

Par la suite, le Nyrond entra dans une ère de suprématie. Un programme de construction de châteaux dota les plaines centrales de nombreuses fortifications, les villes s'agrandirent et le commerce fit un bond prodigieux. Le Nyrond se tailla une réputation de pourvoyeur de puissants mages et d'artisans talentueux. Au fur et à mesure que le Mal allait croissant du côté du levant, le Nyrond renvoyait au reste du monde une image des gens de bien de la Flannesse orientale.

Peu d'années s'écoulèrent sans que les marines du Nyrond et de l'Ærdie ne s'affrontent dans la baie de Relmor. En 579 AC, à la suite d'une recrudescence des activités militaires d'Ivid et de l'herzog Chêlor de la Province du Sud, le Nyrond, l'Almor et le Ligue de fer firent front commun en créant la Ligue dorée, une union militaire qui fit une déclaration de guerre au Grand royaume à la fin de Froidenoce. Ne voulant pas être en reste, l'Ærdie s'empressa d'annoncer que Rel Mord tomberait dans l'année et que le traître roi Archibald III du Nyrond paierait pour les péchés de ses prédécesseurs. Malgré toutes ces belles paroles, seules deux années d'escarmouches et de batailles indécises résultèrent de cette l'affaire. Chacun des belligérants était épuisé, tant financièrement que nerveusement.

Cependant, la guerre revint hanter le Nyrond en 583 AC. Sûr qu'une victoire personnelle contre les barbares mal entraînés rehausserait sa popularité chancelante dans les provinces du nord, Archibald mena une immense armée à travers le bois des Fous, espérant frapper durement les Poings qui occupaient alors la Taine. La bataille dura toute une journée. Les barbares se replièrent vers des terres mieux défendues, mais le prix payé par le Nyrond fut très élevé. Plus de trois milles soldats tombèrent avant la fin du jour et Archibald lui-même fut grièvement blessé, sans parler de son orgueil. Il avait opposé la cavalerie nyrondaise aux hordes de Sevvord Barberousse et remporté la victoire mais celle-ci n'en avait décidément pas le goût.

Des mois plus tard, lorsque l'Armée du Nord d'Ivid convergea sur Hautes-Aigues et que la chute de l'Almor sembla certaine devant la puissance des régiments des Glorieuses, Archibald demanda à ses seigneurs de lui fournir une armée comme on n'en avait jamais vue dans la longue histoire du Nyrond. Quand bien même les récoltes allaient pourir dans les champs et les bandits infester les routes, c'était la survie même du royaume qui était en jeu selon Archibald. Vers la fin de 583 AC, le roi rencontra à Rouvieux des représentants de l'Almor, de l'Onouailles, de l'Aïdye, de la Solandie, de l'Arbonne, du comté d'Urnst et de Citadelle. Tous sauf l'Arbonne signèrent le Pacte d'alliance du Levant, un traité visant à contenir par tous les moyens les armées d'Ivid.

La Fratrie écarlate prit rapidement le contrôle de deux des États signataires du traité, l'Onouailles et l'Aïdye. Citadelle et la Solandie, isolées géographiquement et



engagées dans leurs propres luttes contre le Signe écarlate et l'Ærdie, furent incapables de tenir leurs promesses d'assistance. L'Almor brûla comme du bois sec après la défaite du commandant Osson. À la fin de 584 AC, le Nyrond ne pouvait plus compter que sur l'aide des États d'Urnst pour faire face au désir fou de vengeance d'Ivid.

Nyrond perdit près de sept mille hommes pendant la Grande guerre de Faucongris. Même si ses armées résistèrent aux assaut de l'Ærdie, le coût fut terrible. Archibald dut vider les coffres de la nation et dépensa la plus grande partie de la richesse de sa famille. Endetté jusqu'au cou envers les États d'Urnst, le roi dut se résoudre à envisager un avenir bien sombre, empli de champs en friche et caractérisé par un manque de nourriture. Presque la moitié de ses fiefs étaient en rébellion au sujet des impôts et plusieurs des meilleurs mages, artisans et nobles du Nyrond avaient fui vers une vie plus facile dans l'ouest. Dès lors, la question n'était plus de savoir si le Nyrond tomberait mais plutôt quand.

Étonnamment, ce fut le propre fils du roi, le jeune prince Sewarndt, qui le décida. À l'automne de 585 AC, le roi Archibald parut frappé d'une attaque d'apoplexie. Des prêtres de tout le royaume convergèrent vers Rel Mord et précisèrent que le roi avait en fait été empoisonné. Quelques heures seulement après cette découverte, le prince Sewarndt et un groupe d'officiers militaires tentèrent de s'emparer du trône. Seule l'intervention du clergé héronéen de la capitale sauva la couronne et son roi. Avant que le fils aîné d'Archibald, le prince héritier Lynwerd, pût conduire une armée au côté de son père, Sewarndt et une poignée de ses complices disparurent dans la contrée nyrondaise.

La trahison de Sewarndt fit voler en éclats le peu de ce qui restait encore de la détermination d'Archibald pendant les années de guerre. Complètement démoralisé, il abdiqua en faveur du prince héritier en doufoyer 586 AC.

Au cours de sa première année sur le trône, Lynwerd s'empara de la moitié occidentale de l'Almor, restructura le commandement de son armée et réduisit les impôts au niveau d'avant-guerre. Bien que cette dernière mesure ne manquât pas d'améliorer le moral de ses seigneurs, elle n'aida en rien le Nyrond à ce sortir des griffes amères de la pauvreté.

Une terrible tragédie frappa Lynwerd et son royaume en 589 AC. Un mariage planifié depuis longtemps entre le nouveau roi et dame Xénia Sallavarian, une cousine distante du duc Karll d'Urnst et de Jallarzi (membre du Cercle des huit), était censé prendre place à Chaudenoce de cette année. Au mois de cœurazur, dame Xénia visitait Rel Mord à pied lorsqu'elle fut victime d'un coup de chaleur. Nul ne l'a revue depuis et d'aucuns imaginent le pire quand ils voient la tristesse et la dureté du visage de leur souverain.

En 590 AC, avec la famine omniprésente et des idées de sédition parmi les citoyens, Lynwerd entama une série de changements politiques radicaux destinés à conforter le bien-être de son pays. Il commença par réduire la taille de sa cour, se délestant de 397 " fonctionnaires ", trois orchestres de chambre, une chorale de trente enfants de chœur, plusieurs douzaines de prêtres, dix-huit archivistes et un oiseau parlant de la jungle d'Amédio pourtant bien connu et très populaire. Ces changements furent suivis d'une restructuration générale des frontières politiques internes du Nyrond. Il semble bien que le " Roi réformateur ", comme on l'appelle, commence tout juste à panser les plaies de sa nation meurtrie.

Conflits et intrigues : l'extrême pauvreté pousse des gens qui respectent ordinairement la loi vers des activités illicites. Une expédition récente dans les Abbor-Alz, conduite par la cousine de Lynwerd, dame Astra Callistor, a disparu sans laisser de traces après être entrée dans une vallée dominée par d'anciennes tours abandonnées. Selon de nombreuses rumeurs, un fils illégitime du roi aurait fait surface parmi les sorcières du marais Mordant.

Onouailles

Nom officiel : État obéissant d'Onouailles (Fratrie écarlate) ou État libre d'Onouailles (rebelles, membres de la Ligue de fer)

Dirigeant : monarchie féodale héréditaire (actuellement contestée)

Gouvernement : (contesté, Fratrie écarlate) Exaltée Sœur Kuranie (LM, F, humain, Moi10) ; (rebelles) Sa Noble Autorité, Jian Destron, Szek de l'Onouailles Libre (LN, M, humain, Gue8) et Son Honneur, Raclenfer Cherte, Commandeur de l'Armée de la Rébellion de l'Onouailles Libre (N, M, humain, Rou18)

Capitale : Scant (cf. ci-dessous)

Villes principales : Scant (pop. 4 500)

Provinces : un district urbain (Scant, aux mains de la Fratrie écarlate), vingt-quatre bailliages communaux (presque tous tenus par les rebelles)

Ressources : platine, gemmes (III, dont des perles)

Monnaie : aigle de mer (pp), goéland (po), échassier (pe), oie (pa), canard (pc)

Population : 85 500 – humains 79 % (Os), nains 9 % (des collines), gnomes 5 %, halfelins 3 %, elfes 2 %, autres 2 %

Langages : commun, nain, gnome

Alignements : LM*, NM (dirigeants de la Fratrie à Scant) ; LB, LN*, N, CB, CN (citoyens de Scant, rebelles de " l'Onouailles libre ")

Religions : dieux de la Fratrie écarlate (dirigeants de la Fratrie à Scant) ; Osprem, Zilkus, Procan, Norébo, Xerbo, Jascar, Fortubo (rebelles)

Alliés : [des dirigeants de la Fratrie] Fratrie écarlate, Seigneurie des îles, éléments du Pomarj ; [des rebelles] Citadelle, Solandie, Nyrond, duché d'Urnst, Faucongris

Ennemis : [des dirigeants de la Fratrie] nains et gnomes du cap d'Onouailles, Citadelle, Solandie, Nyrond, duché d'Urnst, Faucongris, comté d'Urnst ; [des rebelles] Fratrie écarlate, Seigneurie des îles, Pomarj. L'Ahlissa est considérée comme une ennemie dans les deux camps.

Tour d'horizon : l'Onouailles est un petit royaume situé sur une vaste péninsule qui s'étend vers l'ouest depuis la principauté d'Ahlissa (du Royaume-Uni d'Ahlissa) et qui

sépare le portion orientale de la mer du Guéarnat de la mer d'Azur. La plupart de ses terres sont accessibles par la mer seulement, car l'isthme de la péninsule est occupé par le cap d'Onouailles, une région quasi infranchissable pour la majeure partie du trafic. L'État-cité de Citadelle, avec ses imposantes murailles et fortifications, borde l'Onouailles à l'est et protège les quelques passes qui mènent à la péninsule elle-même. Ces formidables obstacles géographiques ont le plus souvent isolé la région des affaires et des conflits du continent.

Les basses terres qui forment la tête de la péninsule sont couvertes de riches pâturages. Ces terres abritent d'ailleurs de petits groupes de fermes qui entourent des villages reliés entre eux par un réseau routier arachnéen s'étendant depuis Scant. Les mines d'argent et de platine constituent l'industrie la plus importante du pays, mais leurs opérations ont considérablement ralenti depuis que la révolte s'est étendue à toute la contrée. Scant exportait autrefois des denrées alimentaires vers Citadelle, mais la Fratrie écarlate a bien sûr mis fin à ces flux de cargaisons.

La plupart des citoyens de l'Onouailles sont de lignée œridienne et suelloise. Il s'agit des descendants des premiers colons qui chassèrent les Flannas indigènes pour construire leurs fermes. Quelques tribus de ces Flannas vivent encore dans les montagnes, mais leurs membres ne sont pas considérés comme des citoyens. Nombre de clans nains sont établis aux côté des Capiens et la plupart d'entre eux ne jurent allégeance à personne, même s'ils maintiennent des relations amicales avec la Ligue de fer.

Actuellement, l'Onouailles est divisée en deux camps qui tentent de prendre le contrôle de l'ensemble de la région. Les sbires de la Fratrie écarlate tiennent le port fortifié de Scant et les abords immédiats de la ville. Bien que cela représente moins de 10 % de la surface du pays, Scant est encore la porte principale du pays s'ouvrant sur le reste de la Flannesse et la flotte de la Fratrie écarlate l'utilise comme base d'opérations pour extorquer des droits de passage aux navires qui traversent le détroit de Guéarnat. Cependant, le reste du pays ne leur appartient plus. En effet, un mouvement de résistance, appelé " l'Onouailles libre ", s'est emparé de la plus grande partie de ces terres après le soulèvement général contre les envahisseurs de la Fratrie survenu en 586 AC. Le mouvement a le soutien de la majorité des domaines administrés par des lairds dans les villages érigés en dehors des limites de la capitale. Les insurgés sont menés par le seigneur Jian Destron, le fils de l'ancien szek qui fut déposé et assassiné en 584 AC. Son plus proche conseiller est Raclenfer Cherte, l'ancien chef des voleurs de Scant et maintenant commandeur de la guérilla (autrefois constituée essentiellement de voleurs). Les rebelles sont étroitement alliés à Citadelle et aux États survivants de la Ligue de fer, qui les soutiennent avec des armes, des marchandises et des renseignements.

Histoire : après que les Ærdis eurent initialement conquis les terres qui bordent le cours inférieur de la Flannie et fondé la base de leur empire le long de la Côte du Solnor, leur ambition se tourna vers le sud-ouest, où de grandes richesses les attendaient. Le royaume flanna d'Ahlissa fut conquis au Ve siècle CO et devint finalement le cœur de la vaste Province du Sud. Les terres plus au sud étaient contrôlées par les Suellois, mais une série de batailles brutales incorpora des régions comme l'Aïdye et la Solandie dans le royaume ærdien alors en pleine croissance. En 598 CO (–46 AC), l'Onouailles fut prise après un long et meurtrier conflit qui prit fin avec la fondation de la ville de Citadelle et la mainmise complète des Ærdis sur le cap d'Onouailles. La péninsule fut donnée en fief à l'herzog de la Province du Sud, qui y fit construire le port de Scant en 12 AC afin de permettre la colonisation du pays par les Ærdis. Le port permit également d'exporter les richesses de l'Onouailles, notamment l'argent et le platine extraits des collines, vers les marchés de Prympe et de La Ferté-Amoneste. Les szeks d'Onouailles, chargés d'administrer la nation, étaient au début nommés par l'herzog de Zelradon et le plus souvent des membres préférés de sa cour.

Lorsque la guerre des Couronnes engendra rébellions et divisions au sein du Grand royaume, l'Onouailles se joignit aux autres États qui firent sécession du Trône de malachite. L'herzog de la Province du Sud fut incapable de les ramener dans le droit chemin et le szek Parmus Destron devint officiellement un seigneur indépendant. L'exercice du pouvoir devint donc héréditaire. L'Onouailles et Citadelle fournirent l'essentiel du soutien naval de la Ligue de fer, le szek étant responsable plus précisément des affaires de la ligue entre la mer d'Azur et leurs alliés du Nyrond et du nord. Le règne des Destron, basés à Scant, s'étendit sur plus d'un siècle et demi.

Contrairement à ce qui se déroula à Citadelle, l'Onouailles ne vit pas venir la trahison qui la fit tomber aux mains de la Fratrie écarlate pendant la Grande guerre. Ce pays n'avait alors jamais été envahi et n'avait dû faire face qu'à une poignée de raids de la flotte de la Province du Sud. La Fratrie écarlate assassina le szek Edward Destron et s'empara du pays du jour au lendemain. Certains anticipèrent cependant les événements à temps, notamment la guilde des voleurs de Scant, qui quitta la ville pour s'enfoncer dans le pays en 584 AC.

Le traitement inhumain de la populace aux mains de la Fratrie écarlate ne fit que renforcer le cri de vengeance qui s'éleva en 586 AC lorsque fut lancée une révolte générale qui ne laissa pas le temps à la Fratrie de neutraliser les rebelles. Toute la contrée devint un immense champ de bataille, le temps d'un bref mais âpre combat qui vit les partisans repousser les forces de la Fratrie dans la seule cité de Scant.

Depuis, les insurgés ont presque convaincu le Seigneur Bailli Cobb Darg qu'ils seront bientôt en mesure de reprendre le contrôle de toute la nation, Scant y compris. À la fin de 590 AC, ils ont reçu son soutien officiel mais mesuré. Citadelle reconnaît aujourd'hui le gouvernement en exil de Destron en échange de provisions dont le manque se fait cruellement ressentir dans le capitale de la Ligue de fer. Sœur Kuranie (qui actuellement se terre par

crainte des attentats contre sa personne) a demandé des troupes supplémentaires à Kro Terlep pour écraser la rébellion. Cependant, les ennuis que la Fratrie écarlate rencontre ailleurs sont prioritaires par rapport à la situation de l'Onouailles, jugée acceptable tant que le contrôle du port de Scant est maintenu.

Conflits et intrigues : les dirigeants de la Fratrie écarlate de Scant envisagent de rencontrer Turrosh Mak dans le Pomarj pour obtenir les orques nécessaires à l'étouffement de la rébellion. Mak pourrait être payé en esclaves issus de la population de Scant. Les rebelles souhaitent que Citadelle s'implique activement en exerçant un blocus naval aux dépens de Scant. Raclenfer Cherte pourrait essayer d'entrer en contact avec les chefs des Capiens flannas, leur promettant une plus grande autonomie s'ils se joignent à sa cause.

Pavoisie

Nom officiel : Saint domaine restauré des fidèles de la Pavoisie

Dirigeant : Sa Très Honorable Seigneurie, Comtesse Katarina de Richemur, Chevalier Commandeur de la Pavoisie (LB, F, humain, Pal15 d'Héronéus)

Gouvernement : alliance de seigneurs locaux dirigée par le noble de plus haut rang de l'île de Richemur, ce dernier étant aussi Chevalier Commandeur de l'armée religieuse du pays.

Capitale : Crêtemur

Villes principales : Admonfort (pop. 5 000 ? [occupée par Iuz]), Crêtemur (pop. 14 300), Vigie-la-Lumière (pop. 2 700 ; île aux Scrags) ; toutes les autres villes ont été détruites

Provinces : (autrefois) vingt-trois domaines de petits nobles sur le continent, tous gouvernés depuis Admonfort (l'île ayant son propre domaine) ; (aujourd'hui) deux domaines libres (parties du continent contrôlées depuis Crêtemur et l'île aux Scrags), le reste des terres étant occupé mais mal contrôlé par les forces de Iuz

Ressources : bétail et denrées alimentaires dans les terres occupées du nord, aucune exportation ; peu de ressources dans les terres libres

Monnaie : aucune actuellement, mais un hôtel des Monnaies est en construction. La vieille monnaie a encore cours lorsqu'on en trouve : chevalier (po), bûcheron (pe), écu (pa), gerbe (pc)

Population : 27 000 – humains 79 % (Osf), halfelins 9 %, elfes 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, halfelin, elfe

Alignements : LB, LN, CB

Religions : Héronéus*, Saint Cuthbert, Mayaheine, Pholtus, Trithéréon

Alliés : Furyondie, Véluna, Verbobonc, Dyves, Faucongris, duché d'Urnst, comté d'Urnst, Maison-Haute, Église d'Héronéus

Ennemis : Iuz, toutes les forces restantes des Hiérarques de la Société Cornue, toutes les forces restantes des Royaumes brigands ; grande antipathie des Chevaliers du Cerf

Tour d'horizon : la Pavoisie comprenait autrefois deux douzaines de provinces de différentes tailles, s'étendant depuis la rivière Ritensa au sud jusqu'à la grande route de la Vigilance, et depuis les Champs pestiférés jusqu'à Alhastère (qui se joignit à la Rougepoigne des Royaumes brigands en 577 AC). La frontière septentrionale du pays a changé à plusieurs reprises au cours des siècles, mais on la localise généralement dans le prolongement de la lisière méridionale des Terres désolées de la Faille.

La nation actuelle, qu'on appelle souvent la " nouvelle Pavoisie ", n'englobe que les terres situées dans un rayon de 35 à 50 kilomètres autour de la cité de Crêtemur et de l'île aux Scrags, à l'embouchure de la rivière Veng. Un fortin qui s'élève sur l'île aux Scrags, Vigie-la-Lumière, garde un petit port en expansion du même nom qui sert de capitale régionale au domaine insulaire. Bien que les combats n'aient pas offert de progrès significatifs au cours de l'année passée, le gouvernement actuel a déclaré que son but premier était de reprendre toutes les terres perdues.

Le reste de la Pavoisie est sous le contrôle des agents de Iuz qui administrent la région depuis Admonfort, proclamée capitale régionale en 587 AC. On peut aisément mettre en doute l'efficacité réelle des dirigeants d'Admonfort car l'île est actuellement assiégée par la marine furyondienne et parfois envahie par des groupes d'aventuriers fanatiques. On pense que l'île est entièrement défendue par des orques, ces derniers ayant probablement éliminé tous les autres individus présents. En ce moment, le dirigeant principal est un mage des Âmes damnées mineures de Iuz, Vayne (CM, M, humain, Mag17), dont on a peu entendu parler depuis la Grande croisade du Nord. Des dizaines de milliers d'humains vivent dans les terres occupées, menant une existence horrible se résumant à l'esclavage et aux avilissements de toutes sortes. Des villes telles que Port-la-Hache et Stahzère ont été complètement décimées et rasées.

Avant la guerre, la Pavoisie s'enorgueillissait sans doute de posséder le plus moderne et le mieux entretenu des réseaux routiers de Flannesse. Lorsque les armées de Iuz envahirent le pays au nord, ces routes contribuèrent malheureusement à accélérer la chute du territoire. La plupart sont encore en bon état et utilisées par les forces de Iuz pour expédier des biens vers les terres du nord.

Le climat de la région est tempéré et moins rigoureux que celui des Royaumes brigands au nord. Sans être tropicale, la côte méridionale de la Pavoisie comporte les plages les plus hospitalières de tout le Nyr Dyv.

Iuz contrôle dans ces terres une armée chaotique composée de plusieurs dizaines de milliers d'humanoïdes. Les forces pavoisiennes, basées à Crêtemur, se chiffrent à environ 5 000 soldats d'infanterie et de cavalerie. Bien que la plupart d'entre eux soient des vétérans d'élite, ils sont las de la guerre et conscients que la seule masse des humanoïdes de leur patrie rendrait suicidaire toute attaque frontale.

Les habitants de la nouvelle Pavoisie ont considérablement changé au cours des vingt dernières années. Ce qui était autrefois un orgueil démesuré s'est transformé en

détermination pour reprendre les terres perdues. Ce sont des gens bons et dévoués (parfois même un peu trop zélés), qui comprennent très bien leur mission, et ils sont prêts à sacrifier leur vie pour retrouver ce qui fut leur autrefois.

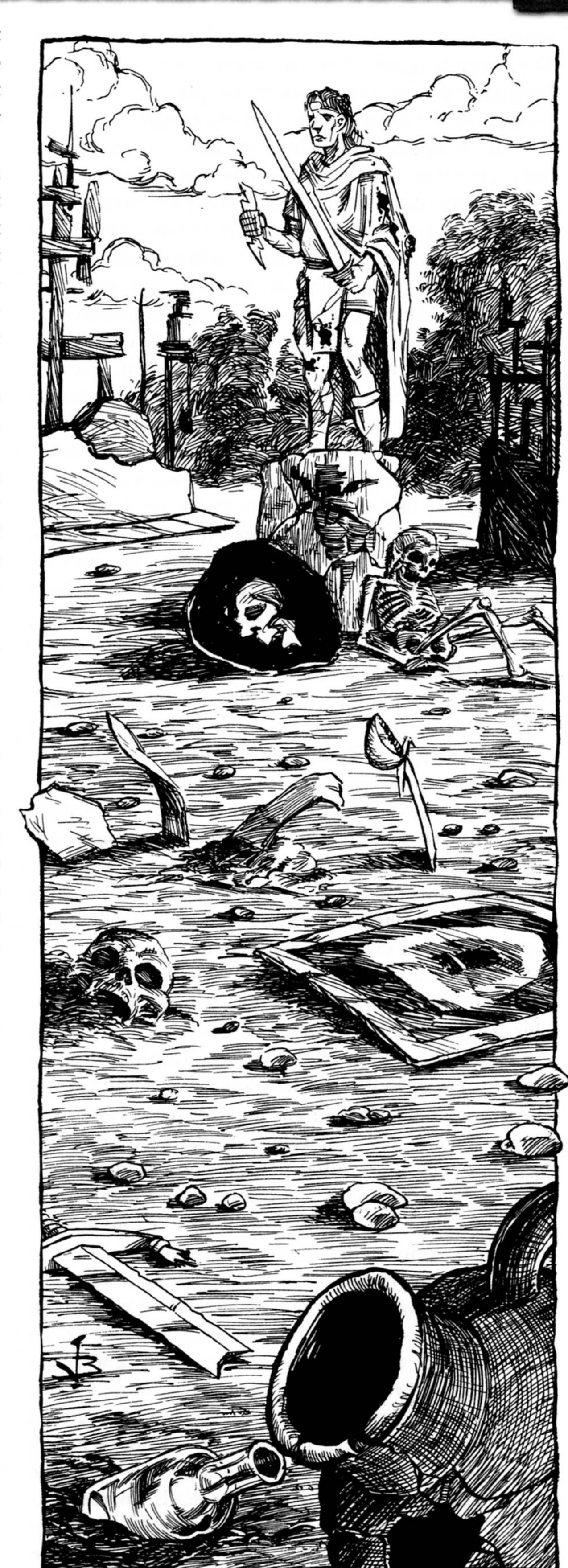
Histoire : lorsque le Ferrond quitta le Grand royaume en 254 AC, les nobles de la côte nord du Nyr Dyv refusèrent de reconnaître le nouveau roi installé à Dyves. Loyaux envers les idéaux de l'ancienne Ærdie, mais tout à fait opposés au régime décadent de Rauxès, ces nobles s'abstinrent de déclarer leur indépendance complète et choisirent plutôt un statut intermédiaire entre l'autonomie et la vassalité au vice-roi.

Lorsque des circonstances similaires permirent la formation de l'anarchique coalition des Libres seigneurs, les nobles du sud s'associèrent à leur tour, formant la Pavoisie comme un rempart contre les déprédations et le chaos du nord. Comme le comte de Richemur gouvernait Admonfort, la seule cité notable de l'époque, il fut choisi au titre de chevalier commandeur de toutes les forces des nobles. En quelques années seulement, la nouvelle capitale vit la naissance des Chevaliers du saint Pavois, un ordre héronéen qui constituait à la fois le cœur de la nouvelle armée nationale et servait d'exemple d'une saine existence consacrée à de stricts objectifs militaires.

Le premier défi à l'autorité du rempart de la Pavoisie survint en 420–445 AC, lorsqu'un seigneur de guerre local s'empara de la *main* et de l'*œil de Vecna*, deux artefacts d'une malfaisance incomparable. Ce seigneur, Halmadar le Cruel, conquit la région de Delcomben et mit le siège à Crêtemur avant d'être drogué par ses sujets et enterré vivant dans les collines de Kron. Après l'affaire Halmadar, le comte de Richemur augmenta les effectifs des Chevaliers du saint Pavois et s'assura de placer ses guerriers saints à des postes de conseillers partout à travers le territoire.

Lorsque la Société Cornue fit son apparition après la disparition de Iuz, les affaires de la Pavoisie atteignirent un niveau de désespoir jamais égalé. On y faisait alors face à un ennemi servant les ténèbres, faisant des sacrifices maléfiques et ayant juré sur les autels cendrés du Hall de la terreur de Molag de marcher sur Admonfort et d'en parer les murs avec les intestins du comte. Bien des années passèrent sans aucune action militaire, mais les années 550 à 570 AC virent de grandes escarmouches se produire le long de la rive occidentale de la Ritensa. De grands fortins comme Fort-du-Tertre furent construits, mais toutes ces défenses se révélèrent finalement insuffisantes.

En 579 AC, la Société cornue s'associa aux domaines brigands des Champs de guerre et du Fort-aux-Vers. Avec des armées de mercenaires et d'hobgobelins soutenues par des dæmons et des démodanes, l'host s'engouffra dans les terres occidentales, contournant les forteresses et mettant à sac les villages et les fermes. Des milliers de Pavoisiens se rassemblèrent à Port-la-Hache pour stopper l'invasion, mais leurs lignes furent brisées et leurs corps donnés en pâture à des créature inhumaines. Deux ans plus tard, seule Crêtemur résistait encore aux envahisseurs qui



Dans les ruines de la Pavoisie

avaient entre-temps été rejoints par d'autres troupes des Royaumes brigands. Les vainqueurs se partagèrent la Pavoisie, la divisant en fiefs gouvernés par des bandits, des gobelinoïdes et des agents de la Société cornue.

Si de nombreux Chevaliers du Pavois demeuraient dans Crêtemur, des centaines d'autres se déversèrent dans les pays du Bien de la Flannesse pour demander à leurs souverains d'envoyer aide et troupes vers leurs terres perdues. Malheureusement, la brusque arrogance des nobles pavoisiens les avait isolés plus qu'on ne pouvait l'imaginer et, malgré de vagues promesses en ce sens, très peu d'aide concrète parvint jusqu'à la Pavoisie.

Dans les premiers mois de 583 AC cependant, les occupants commencèrent à quitter le pays en toute hâte, ne laissant derrière eux que quelques troupes qui furent facilement défaites. Bien peu d'individus le réalisèrent à l'époque, mais les rapports selon lesquels les armées de Iuz étaient en marche effrayèrent même les insensibles Hiérarques, qui ordonnèrent alors à toutes leurs armées l'ordre de revenir défendre la mère patrie. Au mois de froidure, lorsque les Hiérarques furent presque tous tués et que les Cornières tombèrent sans coup férir aux mains de Iuz, la Pavoisie meurtrie avait été reconquise au nom du comte Holmère, chevalier commandeur du pays.

La Furyondie, qui avait une grande expérience des combats contre Iuz et ses armées, envoya des émissaires à Admonfort pour offrir un soutien financier et militaire contre la grande invasion qui ne manquerait pas de survenir. Craignant d'être annexé aussitôt après avoir reconquis ses terres, Holmère refusa sèchement ces offres et fit expulser les agents de Belvor de son domaine. Quelques mois plus tard, les armées de Iuz, qui avaient entre-temps ravagé les Royaumes brigands occidentaux, se présentèrent à sa frontière orientale.

Débordée sur un flanc et incapable de résister sur deux fronts en même temps, la Pavoisie s'écroula rapidement. Plus de 11 000 Pavoisiens tombèrent au cours de l'invasion et autant moururent des suites de l'occupation. Même si la vie avait été difficile sous le régime des bandits et des Hiérarques, ces dirigeants étaient alors (pour la plupart) humains. Cette fois-ci, sous le règne de Iuz, les fermiers furent obligés de travailler pour des orques, des nécromanciens et des démons. Ces créatures ne connaissaient pas la pitié et la vie dans la Pavoisie fut placée sous le signe de la peur continuelle. Personne ne pouvait dire si le lendemain apporterait la mort ou quelque mutilation, mais chacun savait très bien qu'il n'apporterait pas l'espoir.

À l'exception de quelques châteaux fortifiés isolés et de petites poches de résistance dans les campagnes, l'ensemble de la Pavoisie était tombé aux mains de Iuz. L'audacieuse défense d'Admonfort permit à la majeure partie de la population de la capitale de s'enfuir en bateau jusqu'à Willip, mais l'évacuation fut loin d'être totale. Le comte Holmère, noble chevalier jusqu'à la fin, resta sur place et fut emporté dans les donjons de Dorakaa. Un groupe de héros furyondiens téméraires l'en délivra en 585 AC, mais il ne s'agissait plus que d'une coquille vide et il mourut, dément, au cours de l'année.

Occupée, Admonfort fut choisie par Iuz comme nouvelle capitale régionale et son administration fut confiée à Vayne, un mage des Âmes damnées mineures de Iuz, de même qu'à divers démons. Le reste de la contrée revint à des chefs de moindre importance, y compris plusieurs fiélons. Les terres fertiles de la Pavoisie devinrent le grenier de l'armée entière de Iuz, la plus grande part du travail étant accomplie par des zombis ou des humains placés sous la menace constante d'être tués et réanimés.

Lorsque Belvor IV lança la Grande croisade du Nord en plantain 586, les rangs de la Furyondie se gonflèrent d'exilés pavoisiens. Belvor nomma dame Katarina, la jeune cousine du comte Holmère, dame-maréchale d'une armée entière composée de Pavoisiens, de Chevaliers du saint Pavois, de Furyondiens et de mercenaires étrangers. Cette force se distingua au combat en remportant des victoires très tôt dans la campagne et participa à la reprise de Cherche-Gué.

Par la suite, dame Katarina tourna son attention vers sa patrie, frappant à Crêtemur avec une précision toute militaire. Le gouvernement de la Pavoisie fut rétabli en 588 AC, après que les rues de Crêtemur eurent été nettoyées des dernières forces ennemies. Son pouvoir ne s'exerçait toutefois que sur une très petite région. Katarina fut nommée chevalier commandeur de la nation.

Dame Katarina et ses chevaliers regardent maintenant vers l'est, planifiant des frappes chirurgicales contre l'ennemi, confiants qu'ils parviendront finalement à reprendre toutes leurs terres perdues (“ Peut-être pas cette année ni même la prochaine ”, disent-ils). Héronéus leur a montré la voie de la vertu, qui est longue et parsemée de grands sacrifices et de violentes batailles. Ceux qui sont enchaînés par le Seigneur de la Douleur seront libérés, disent-ils. Ceux qui craignent la levée du jour se verront instruits dans l'art de la guerre et la force du courage. Les terres perdues seront reprises, promettent-ils. La Pavoisie se relèvera !

Cependant, les soldats qui ne font pas partie de l'ordre des chevaliers considèrent que les chances de libérer le reste de la Pavoisie sont bien minces, du moins pour le reste de la décennie à venir et peut-être même plus tard encore. Les forces qui leur sont opposées sont supérieures en nombre, en armes et en fortifications. Ce sera une longue et âpre lutte.

Conflits et intrigues : quelques-uns des humains “ libérés ” sont soupçonnés d'être des agents de Iuz, mais ils occupent maintenant de bonnes places à Crêtemur. Une proposition d'alliance avec les brigands réfugiés dans les Halliers est à la source d'un schisme aigu entre la comtesse Katarina, qui ne tolère pas l'anarchie, et ses proches conseillers, qui sont plus pragmatiques (“ L'ennemi de notre ennemi est notre ami. ”).

Pérennelande

Nom officiel : Confédération des cantons de la Pérennelande

Dirigeant : Sa Gravité, Karenin, Voormann de Toute la Pérennelande (LN, M, humain, Gue14)



Gouvernement: république parlementaire indépendante ; le Conseil cantonal (regroupement des chefs de clan féodaux) voit aux affaires législatives et élit un chef exécutif (voormann) pour un mandat de huit ans ; le voormann s'occupe des affaires diplomatiques, militaires, etc. ; les cantons ont différentes formes de gouvernement ; les chefs de famille élisent les maires, mais les rôles de chefs de clan sont héréditaires
Capitale : Schwartzenbruin
Villes principales : Krestible (pop. 7 300), Schwartzenbruin (pop. 27 500), Traft (pop. 12 000)
Provinces : huit cantons (Krestible, Quagflude, Clatspurgen, Traft, Schwartzenbruin, Néderboden, Yatteniède, Hugelrote)
Ressources : cuivre, denrées alimentaires (poisson, produits laitiers), mercenaires
Monnaie : grossmark (pp), mark (po), hafmark (pe), kleinmark (pa), pfennig (pc)
Population : 468 000 – humains 79 % (OFsb), nains 8 % (des montagnes 90 %, des collines 10 %), halfelins 6 %, elfes 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, flanna (dans les Yatils), dialectes œridiens, nain
Alignements : LN, N, LB*
Religions : Allitur, Ulaa, Zilkus, Béreï, Pélor, Béorie, Saint Cuthbert
Alliés : aucun, seulement des partenaires commerciaux
Ennemis : Chevaliers du Cerf, Nomades du tigre, Iuz (méfiance) ; grande antipathie avec la Furyondie, Véluna, Maison-Haute et d'autres, à cause de son position " neutre " envers Iuz
Tour d'horizon : les huit cantons qui forment la nation de la Pérennelande sont nichés entre le lac Quag et les monts Yatil. La frontière méridionale du pays s'étire depuis les monts de l'Aurore, jusqu'à Krestible et le cours supérieur de la Velverdyva, puis vire vers le nord, englobant les Clatspurs occidentales et la majeure partie des Hautes-Terres sépia, au nord de la ville de Traft. La Pérennelande revendique également les eaux du lac Quag, bien qu'elle ne puisse réellement contrôler la rive nord. Le lac est animé d'un trafic considérable pendant la majeure partie de l'année, y compris de barges rhéniennes en été. Sa surface gèle souvent en milieu d'hiver et c'est alors qu'apparaissent ces bateaux semblables à des traîneaux que l'on surnomme des écrémeurs de glace. En raison des dangers inhérents à ce style de navigation, ils demeurent près des rives.

Trois grandes routes et de nombreuses pistes secondaires relient les cantons entre eux. Ainsi, la Krestingtrek relie Schwartzenbruin à Krestible puis à Molvar dans le Ket, à travers la Queue du dracosire. La route du Quag emmène le trafic jusqu'à Maison-Haute, au sud de la forêt de Vesve, à travers Schwartzenbruin, puis continue sa course vers le nord le long des berges du lac, jusqu'à traverser les monts de l'Aurore et aboutir dans la cité d'Exag. La Galerie des hauteurs quant à elle débute à Traft, traverse la crête des Clatspurs et rejoint la route du Quag, après avoir traversé le canyon de la Velverdyva sur un vieux pont de pierre appelé le Gond de la sorcière.

Les milices de la Pérennelande, composées essentiellement de piquiers et de montagnards équipés d'armes d'hast, complètent une petite armée régulière constituée d'une infanterie moyenne et lourde. On rencontre également des arbalétriers et de la cavalerie lourde dans les basses terres, plus particulièrement dans le canton de Schwartzenbruin. Dans les cantons de Clatspurgen et Traft, ce sont plutôt des fantassins armés d'un arc long et des archers montés. Ces milices acceptent souvent des emplois de mercenaires dans les nations voisines et beaucoup d'entre elles incorporent alors des hauts-elfes de Maison-Haute qui interviennent en qualité d'éclaireurs ou d'infanterie légère. Ces mercenaires constituent les principaux biens d'exportation de la nation, mais le commerce des nomades du Nord et des Landes maures passe aussi par la Pérennelande. De fait, le trafic fluvial de la Velverdyva est important en direction sud.
Histoire : les habitants de cette région ont toujours été farouchement indépendants. Au cours des Migrations, les tribus flannas guerrières des Yatils absorbèrent dans leurs rangs la plupart des envahisseurs œridiens, sulois et baklunis qui empruntèrent la passe de montagne appelée la Queue du dracosire. Plusieurs tribus flannas furent tout de même chassées des terres basses par des Œridiens qui y établirent des domaines pour leurs propres clans. Le manque d'unité de ces clans fut cependant exploité par les forces ærdiennes qui progressaient vers 97–100 AC. La vice-royauté du Ferrond ne tarda pas à prendre le contrôle des parties est et sud-est de ce qui est aujourd'hui la Pérennelande, l'intégrant aux terres du Quag du Ferrond. Les villes de pêcheurs de Traft et Schwartzenbruin se virent forcées d'accepter l'autorité de sévères baillis ærdiens.

Les rébellions furent endémiques dès le début de la présence du Grand royaume dans les terres du Quag. La plupart des baillis ærdiens étaient de pragmatiques dirigeants, peu enclins à une lourde imposition ou à des sanctions excessives. De leur côté, les autochtones, intraitables, semblaient incapables d'apprendre l'obéissance sous quelque forme que ce soit. L'unité non plus n'était pas leur fort, car les décennies de règne ærdien se transformèrent en siècles. Beaucoup d'habitants des tribus des montagnes et des basses terres en vinrent à servir dans les armées du Ferrond, puis de la Furyondie après 254 AC. Ils y gagnèrent apparemment l'expérience et la discipline nécessaires pour lancer une rébellion victorieuse. Ils profitèrent donc de la première apparition de la Horde implacable dans le Nord (320 AC) pour se libérer du joug de leurs conquérants. Les baillis et leurs troupes furent expulsés et le royaume de la Furyondie, alors distrait par les nomades du nord, fut incapable de rassembler les forces nécessaires pour mater cette dernière rébellion.

Il faut aussi reconnaître que les nomades représentaient une menace réelle, même pour les terres du Quag, et de nombreuses escarmouches sanglantes survinrent dans les Hautes-Terres sépia. Même la mort du kha-khan



Ogobanuk et la division de la horde en deux nations (345 AC) ne mirent pas complètement un terme aux hostilités. Les raids des nomades se poursuivirent pendant plusieurs années dans le nord, pendant que le Ket envahissait la Queue du dracosire à plusieurs reprises et manquait de capturer Krestible. Les hommes libres des terres du Quag et des Yatils défendaient leurs frontières avec ténacité, mais ils ne possédaient pas la force nécessaire pour les sécuriser définitivement. Un plan fut donc élaboré afin d'unir toutes les forces défensives sous la direction d'un seul chef, tout en permettant à chaque fief clanique d'être relativement indépendant. Les différents domaines furent regroupés en huit cantons, liés entre eux par des serments d'assistance armée mutuelle appelés l'Alliance confédérée. Les dirigeants de chacun de ces États élurent le plus puissant d'entre eux, Pérenne, au titre de voormann (400 AC). Leur dévotion envers ce grand guerrier et homme d'État était telle qu'il fut élu voormann cinq fois de suite et que la jeune nation prit son nom à sa mort.

Les successeurs de Pérenne ne furent ni aussi compétents ni aussi admirés que lui, mais ils constituèrent de bons administrateurs dans l'ensemble. Malgré cela, vers la fin du siècle dernier, la Pérennelande fut menacée par les forces d'un mal incommensurable en la personne de l'archimage Iggwilv et de ses armées d'humanoïdes malfaisants. Opérant dès 490 AC depuis sa base cachée dans les légendaires " Cavernes Perdues " des Yatils, Iggwilv réduisit toute la Pérennelande en esclavage l'espace d'une décennie (481 à 491 AC). Ses citoyens furent soumis à la violence et au pillage. La nation fut mise à sac et les bateaux du lac Quag coulés à vue. Les sbires de la sorcière firent même des incursions nordiques dans les terres des nomades, y trouvant quelques alliés mais encore plus d'ennemis. Dans le canton de Clatspurgen, la forteresse monastique de Saint Cuthbert, située dans la passe de Kershane, devint le centre de la résistance contre Iggwilv en contrôlant la grande vallée par laquelle la Velverdyva s'enfuit vers le sud.

Finalement, un grand prince démoniaque qu'Iggwilv avait tenté de dominer parvint à s'échapper de sa prison et la sorcière fut terrassée. Ses armées sombrèrent dans le chaos et la Pérennelande, une fois de plus, brisa son joug et détruisit les légions inhumaines. Encore à ce jour cependant, certaines vallées des cantons méridionaux renferment un peu de la malfaisance apportée par le court règne d'Iggwilv, leurs habitants ayant autrefois collaboré avec cette dernière. La nation s'est depuis remise de cette guerre et des deux années de famine qui suivirent, mais Iggwilv lui inspire toujours une peur profonde. Le fait de savoir que Iuz, ce bâtisseur d'empire démoniaque, est le fils de la sorcière hante le sommeil de nombreux Pérandais et des rumeurs récentes concernant le retour d'Iggwilv sur la Tærre ont déclenché de véritables paniques publiques.

Dans la Pérennelande, la destruction de la Grande guerre fut évitée grâce à la signature d'un traité officiel de neutralité avec Iuz en 583 AC. Des mercenaires furent même proposés à l'Ancien, mais ce geste révulsa les Pérandais. Aucun homme ne se présenta pour servir le Seigneur de la Douleur malgré le prix offert. Ce pacte semblait à l'époque opportun sur le plan politique, mais il ne plut pas au Conseil cantonal. Le voormann Franz fut unanimement repoussé à la fin de son premier mandat et remplacé par un administrateur prêt à se soumettre à la volonté du Conseil de mettre plus de distance entre leur gouvernement et le dépravé Iuz. Jusqu'à maintenant cependant, le voormann Karenin a davantage cherché le consensus plutôt que l'exercice du pouvoir. Son mandat venant à échéance en 592 AC, il n'a guère plus le temps de se créer une image de dirigeant et il est probable qu'un nouveau voormann, plus audacieux, sera nommé à sa place.

Conflits et intrigues : l'attention de chacun se porte sur les élections à venir ; des rumeurs de soutien étranger entourent plusieurs des candidats. Le canton de Clatspurgen pourrait être divisé en deux nouveaux cantons afin de régler une dispute de taille entre clans. Un projet vise à occuper les Hautes-Terres sépia pour y créer un nouveau canton (Vesbergen), ce qui permettrait de le débarrasser du brigandage. La ligne de front de la Vesve se déplace vers l'ouest et des gnomes de l'est ont rapporté avoir vu des éclaireurs orques.

Plaines des Paynims

Nom officiel : aucun (couramment appelé les Paynims, terme qui désigne tout aussi bien les tribus nomades des Steppes arides que celles des plaines des Paynims)
Dirigeant : aucune autorité centrale ; divers chefs tribaux
Gouvernement : plusieurs petits nobles (khans ou émirs) gouvernés par des nobles toujours plus puissants (ilkhans, orakhans, shah) ou même de lignée royale (tharkans, padichahs ou kha-khans) ; il existe une grande diversité entre les gouvernements de chaque communauté nomade
Capitale : aucune
Villes principales : Kanak (pop. 12 900)
Provinces : aucune (tribus nomades)
Ressources : chevaux, bétail, peaux et fourrures, herbes médicinales, mercenaires
Monnaie : aucune ; usage exclusif du troc, sauf chez les nomades qui se trouvent près des villes et cités
Population : 500 000 – humains 96 % (Bos), centaures 2 %, halfelins 1 %, autres 1 %
Langages : baklunite (ancien et dialectes variés), commun
Alignements : CN*, N, les autres sont rarement représentés
Religions : Istus, Geshtaï, Mouqol, Al'Akbar, Xan Yae, autres dieux baklunis
Alliés : autres États baklunis (parfois)
Ennemis : autres États baklunis (parfois), Chevaliers de la Garde, Ull
Tour d'horizon : les grandes plaines de la Flannesse occidentale sont la patrie des nombreuses tribus des Paynims. Dans la partie nord de leur territoire se trouvent d'interminables prairies qui bordent les territoires de



Une audience avec le Shah des eaux

Zeif et du Ket. Au sud de cette région et vers l'est, ce sont des terres désertiques plongées dans l'ombre de la cordillère des Brumes cristallines et des monts Ulspruë. Les vastes plaines centrales sont plus fertiles et se terminent même en vallées luxuriantes près des hauteurs occidentales de Suel. Les étés sont terriblement chauds dans le désert méridional et à peine plus supportables dans les prairies du nord et de l'ouest. L'hiver apporte heureusement de la pluie et, bien entendu, la migration saisonnière des Paynims et de leurs troupeaux vers les pâturages du sud.

Les guerriers paynims portent habituellement une armure légère car le poids et le confinement d'une armure métallique constituent davantage un fardeau qu'une aubaine dans la chaleur diurne. Du coup, ils sont extrêmement mobiles. Un quart environ des Paynims utilisent la lance d'arçon légère et la masse ou le fléau d'armes. Les autres manient le cimeterre et l'arc court taillé dans de la corne animale. La plupart acceptent de s'engager comme mercenaires durant de brèves périodes, mais les derviches des Steppes arides et des terres entourant le lac Udrukankar ne partent généralement à la guerre que sous la conduite de leur clergé ou pour une cause qu'ils estiment juste.

La cité de Kanak, sur les rives du lac Udrukankar, est ce qui se rapproche le plus d'une capitale pour les Paynims. Ceci dit, l'émir de Kanak n'a aucune prétention sur les terres qui se trouvent au-delà du lac et des abords des murailles de briques de sa ville. Il y a davantage de tentes à l'intérieur et autour de Kanak que de structures permanentes dans l'enceinte même de la ville. On trouve fréquemment de petites communautés près des puits ou des oasis dans les Steppes arides ou encore en des points stratégiques surélevés dans les plaines. Les Paynims parcourent toute l'étendue de leur domaine, tantôt guerroyant et tantôt commerçant les uns avec les autres dans un cycle totalement incompréhensible pour les étrangers. Ils mesurent leur richesse en chevaux, en têtes de bétail et parfois même en esclaves, mais ils considèrent la liberté dans les plaines comme leur bien le plus précieux.

Histoire : depuis plus d'un millénaire, les Paynims sont les maîtres de ces territoires qui formaient autrefois le cœur de l'Empire bakluni. Lorsque la prospérité de l'empire devint ruines du fait de la Dévastation invoquée, seuls ces nomades endurcis survécurent dans les terres désolées. Les récits qui racontent les jours qui suivirent la destruction de l'empire sont rares, mais chacun se souvient avec fierté que les Paynims furent les premiers à recevoir la grâce divine d'Al'Akbar. En outre, il est évident que les nomades prospérèrent à leur façon, au moment même où les Baklunis du nord et de l'ouest s'organisaient en États sédentaires.

De leur côté, les Paynims préféraient vivre sous la tente et transporter leurs biens lorsqu'ils se déplaçaient. Comme ils étaient toujours prêts à partager leur style de vie avec leurs voisins, ils n'hésitaient pas à attaquer et à piller non seulement leurs congénères nomades, mais également les malheureux qui vivaient dans les villes

renaissantes. Malheureusement, les citadins ne semblaient pas comprendre qu'une chose n'appartient à quelqu'un que tant et aussi longtemps qu'il est en mesure de la conserver. Ils s'opposèrent donc farouchement à ces raids. C'est ainsi que s'établit le rythme des années qui suivirent : des groupes de cavaliers paynims affrontant les armées de nations sédentaires. Souvent, ils se retrouvaient face à leurs frères nomades, les Paynims n'hésitant pas à servir comme mercenaires dans les armées dites civilisées, bien que leur loyauté ne fût pas toujours garantie.

Inévitablement, alors que les contacts entre les peuples civilisés s'intensifièrent, le commerce connut également une croissance. Des caravanes se mirent à traverser les plaines et le désert, emportant avec elles des marchands et leurs biens loin dans les territoires nomades. Le premier groupe de commerçants qui fit le tour complet des terres paynimes revint à Zeif avec peu de richesses matérielles, mais non sans une grande quantité d'informations. On sut ainsi que tous les grands monuments de l'empire avaient disparu, à l'exception de quelques ruines et vestiges. Seuls les cercles de pierres de Tovag Baragu, au nord du lac Udrukankar, avaient échappé à la destruction. Au sein du lac, le Shah des eaux apparut et demanda aux marchands le nom de leur nouvel empereur. Au début, ils ne surent quoi répondre, mais ils donnèrent finalement le nom du sultan plutôt que d'encourir la colère du grand marid de l'Udrukankar. Selon leurs dires, le marid donna sa bénédiction au grand sultan puis repartit.

Les Paynims se souviennent d'une version différente de cet événement. Ils disent que le shah marid donna en plus de sa bénédiction une rare et légendaire hyacinthe qui devait servir à identifier le sultan comme l'héritier de la lignée impériale baklunie. Si le sultan était retourné au lac Udrukankar en possession de la pierre, il serait devenu le nouvel empereur et le fondateur de la XIIe dynastie des Baklunis. Malheureusement, seuls des marchands revinrent les années suivantes, car la hyacinthe fut perdue et l'héritage impérial avec elle. La cité de Kanak, sur la rive sud de l'Udrukankar, fut fondée sur ce récit et ces émirs règnent depuis sur la région au nom du Shah des eaux.

Ailleurs dans les plaines, les tribus paynimes devinrent plus nombreuses chaque année et de plus en plus audacieuses. Comme toujours, elles attaquaient les terres de leurs voisins baklunis plus civilisés, mais elles faisaient désormais la guerre aux tribus des Ulspruë et des plaines de l'est. Ces peuples, pour la plupart de descendance œridienne, élevaient quelques-uns des chevaux tant adorés des Paynims. Il était donc inévitable qu'ils les attaquent un jour ou l'autre. Malheureusement, plusieurs d'entre eux furent faits prisonniers et réduits en esclavage par les impitoyables tribus d'Ull. Ceux qui parvinrent à s'enfuir dans les terres désertiques et les contreforts n'ont depuis jamais cessé de guerroyer contre les détestables Ulis.

La plus grande menace à laquelle les Paynims durent faire face dans les plaines fut amenée par Zeif. En effet, le sultanat incita une nation de nomades appelée la Horde d'airain à émigrer depuis leurs lointaines terres natales du royaume côtier de Mura pour venir prendre possession des plaines situées au sud de Zeif. Ces nomades occidentaux, dont les chefs ne portaient pas le titre de khan, étaient aussi belliqueux que les Paynims indigènes. De plus, leurs chevaux étaient supérieurs; plus rapides, plus forts et tout aussi endurants. Avec le soutien de Zeif, ils ne tardèrent pas à s'emparer des terres bordant le sultanat.

Une fois ces territoires sécurisés, la Horde d'airain se tourna vers ses voisins du levant, le Ket et le Tusmit. Les Tusmites, sous la tutelle des Ekbiriens, repoussèrent les nomades, mais le Ket succomba aux envahisseurs. Ceux-ci mirent à sac les districts du pays puis se dirigèrent vers le sud, à travers la passe de Roncebois, à la poursuite des richesses vélunaises. Ils parvinrent à piller des villages isolés dans Véluna, prenant bien soin de battre en retraite jusque dans le Ket lorsqu'ils étaient confrontés à une opposition militaire d'importance. Ce n'est qu'après que la Kéolande eut pris le contrôle de la trouée de Roncebois que ces actes de déprédations prirent fin. Les Paynims furent même expulsés du Ket par les troupes kéolandaises.

La solidarité de la Horde d'airain se fractura avec la perte du Ket, d'autant que les Paynims et leurs khans mirent en cause sa domination des plaines. Les guerres intertribales des Paynims firent rage pendant deux siècles. Récemment s'est dessiné un mouvement désirant unifier les Paynims, cette fois sous la direction de l'énigmatique Mahdi des Steppes. Il a réussi à rassembler toutes les tribus des Steppes arides et quelques tribus de derviches le suivent également. L'émir de Kanak se dit encore neutre dans l'affaire, mais tous les Paynims risquent bientôt de devoir prêter allégeance au Mahdi.

Conflits et intrigues : le Mahdi des Steppes est présenté comme le véritable fils d'Al'Akbar. Les derviches racontent à qui veut l'entendre la prophétie du Phénix, qui annonce le renouveau de la guerre entre le Bien et le Mal. Les hostilités sont en hausse contre l'Ull. Les vertueux prêtres d'Al'Akbar pourraient mettre un terme au lucratif commerce d'esclaves.

Pomarj

Nom officiel : Empire orque du Pomarj

Dirigeant : Sa Très Féroce Majesté, le Despote Turrosh Mak (NM, M, demi-orque, Gue16)

Gouvernement : dictature régissant de nombreux chefs et chamans de tribus humanoïdes ; le dictateur possède son armée personnelle composée de guerriers de sa propre tribu orque

Capitale : Hampierre

Villes principales : Azul (pop. 6 300), Elredd (pop. 1 500 ?, en ruine), Grandport (pop. 15 000), Hampierre (pop. 5 700), Phax (pop. 2 000 ?, en ruine), Vilmur (pop. 3 300 ?, en ruine)

Provinces : nombreux territoires de tribus humanoïdes

Ressources : argent, électrum, or, gemmes (I–II)

Monnaie : différentes devises officielles et officieuses, dont certaines n'ont plus cours, frappées par la plupart des cités, des villes et des principales tribus humanoïdes

Population : 476 000 – orques 43 %, humains 28 % (SOf), gobelins 15 %, hobgobelins 10 %, halfelins 3 %, autres 1 %
Langages : orque, commun, gobelin
Alignements : CM, NM*, LM
Religions: panthéon orque, Beltar, Syrul, dieux gobelinoïdes variés
Alliés : Fratrie écarlate (rapporté mais non prouvé)
Ennemis : Faucongris, États d'Ulek (en particulier la principauté), Kéolande, Célène (n'entreprend cependant aucune action offensive), duché d'Urnst, rebelles d'Onouailles, Citadelle
Tour d'horizon : le Pomarj est un long bras de terre qui s'étend depuis la vallée du Sheldomar et sépare la mer de Guéarnat de celle d'Azur. Cet empire d'humanoïdes englobe toute la péninsule montagneuse du Pomarj. Sa frontière occidentale débute aux contreforts des collines centrales de la principauté d'Ulek et s'étend vers le nord, jusqu'à englober la plus grande partie de ce qu'on appelait autrefois la côte Sauvage, avant que celle-ci ne soit absorbée dans l'Empire orque du Pomarj pendant la Grande guerre de Faucongris. La ligne de démarcation se situe tout prêt de la ville du Havre et est l'objet de disputes continuelles avec le domaine de Faucongris.

Dominant ces terres figurent deux caractéristiques géographiques majeures : au centre, les collines Drachensgrab, accidentées et infestées de monstres et, à l'ouest, la sombre et inquiétante forêt des Murmures, qui sépare le Pomarj de la Célène et du comté d'Ulek. Aucun de ces endroits n'est densément peuplé par les humains qui, dès les débuts de la colonisation du territoire, ont préféré les vallées et les basses terres situées le long de la côte. De plus, ces régions sont sous le contrôle de tribus orques et gobelines qui les administrent sous l'étendard de la haine éternelle.

Peu de régions de Flannesse sont aussi maléfiques que ce à quoi le Pomarj aspire devenir un jour. L'esclavage est omniprésent et les humains constituent la classe inférieure. La capitale du Pomarj est la cité de Hampierre, une citadelle aux murs épais située au pied du versant méridional des pics des Drachensgrabs. Construite par les nains d'Ulek, il s'agissait jadis d'un endroit prospère, le centre des opérations minières lancées par le trône kéolandais trois siècles auparavant. Elle est aujourd'hui sous l'emprise des orques et de leur chef, Turrosh Mak, et ne remplit plus que deux fonctions. D'une part, on y entraîne les troupes qui sont par la suite redéployées dans les provinces de l'empire et, d'autre part, il s'agit du quartier général de l'exploitation minière qui se poursuit dans les collines. L'or est toujours extrait en abondance et c'est le principal moyen de financement des activités des orques.

Azul, la deuxième communauté d'importance de la péninsule, est le point d'ancrage de l'extrémité orientale du Pomarj. Son ambiance est différente car c'est une ville portuaire qui abrite pirates et contrebandiers depuis des siècles. Mak a conclu de très solides alliances avec les mercenaires humains de l'endroit et il les paye bien afin qu'ils harcèlent les voies de navigation situées entre la mer d'Azur et la mer de Guéarnat, ce qui constitue un véritable fléau pour les dirigeants de Citadelle et Gryrax. Le présence de la Fratrie écarlate et de ses navires a également été remarquée à Azul.

Grandport, située sur la côte nord, est la plus grande cité du Pomarj, quoi que moins de quinze mille personnes y résident. Certains secteurs de la ville sont encore en ruine aujourd'hui, bien que les habitants aient rebâti les marchés et les chantiers navals qui en faisaient autrefois un centre commercial important. Les humains sont toujours les plus nombreux dans la ville et Grandport demeure un site commercial actif le jour, dirigé par une coalition de factions mercenaires et marchandes regroupées en un conseil rendant indirectement des comptes à Turrosh Mak. Cependant, malgré ses apparences, la réputation nocturne de Grandport est aussi noire que celle de n'importe quel autre endroit de Flannesse. Il est vrai que des groupes de truands parcourent les rues la nuit, à la recherche de ceux qui seraient assez fous pour sortir sans escorte. De plus, une étrange société nocturne émerge à la tombée du jour, une société loin d'être aussi avenante que celle observée durant la journée, et bien moins humaine dans sa composition. On murmure que durant ces heures sombres, les gobelins marchent ouvertement dans la ville et commercent avec les orques et d'autres créatures descendues des collines. On raconte également que des êtres plus terribles encore, comme des elfes à la peau d'ébène, parcourent les endroits les plus désolés de la ville.

Au nord de Grandport, le long de la côte, se trouvent les villes et les cités de la côte Sauvage du sud, maintenant sous le contrôle de " l'empire ". La côte Sauvage fut ainsi nommée tant par les monarques kéolandais qu'ærdiens, car ni les uns ni les autres ne contrôlèrent jamais la région. Elle fut pendant longtemps un véritable refuge pour les dissidents et les exclus des autres royaumes. Malheureusement, les états-cités indépendants de ce domaine (Elredd, Phax, Vilmur et les autres) ne firent pas le poids face au rouleau compresseur des orques qui broya la région pendant la Grande guerre. Aujourd'hui, chacune de ces cités (en ruine et dont la population humaine a quasiment disparu) affiche l'apparence d'un camp armé d'orques placé sous le contrôle de Mak.
Histoire : avant les grandes migrations remontant à un millénaire, le Pomarj était un endroit désolé habité seulement par des tribus primitives de Flannas qui vénéraient les puissances de la terre et du ciel. Son sol pauvre et la mauvaise réputation qu'il possédait déjà à l'époque expliquent que la plupart des nouveaux venus l'évitèrent, sauf quand le désespoir les y guidait. Avec le temps cependant, un certain nombre de Suellois, malvenus ailleurs, s'établirent dans la région et durent faire face à ses conditions de vie difficiles et à ses habitants. Ils appelèrent ces hauteurs les Suenha, jusqu'à ce qu'ils apprennent leur nom d'origine, les Drachensgrabs (littéralement le Tombeau du dragon). Les légendes rapportaient que de grandes puissances de la terre dormaient sous ses collines. Lentement, de petites communautés s'établirent le long de la côte de la péninsule et vers le nord,

jusqu'à l'embouchure de la Sélitane, loin des grands royaumes de Flannesse.

Vers la fin du IIIe siècle AC, lorsque la Kéolande entra dans sa phase impérialiste, un intérêt renouvelé se manifesta pour la région. Depuis longtemps, les nains d'Ulek soupçonnaient le Pomarj et ses collines de regorger d'une grande richesse minérale qui ne demandait qu'à être conquise et exploitée. En 295 AC, une alliance conclue entre le prince d'Ulek et le roi Tavish Ier de la Kéolande donna naissance à une force d'invasion qui traversa le Joyau et conquit la région en quelques années seulement. Le territoire fut ensuite divisé en une douzaine de petites baronnies, lesquelles furent remises à certaines familles aimées de la couronne, afin qu'elles les administrent sous la protection du prince d'Ulek. Au cours des quelques décennies qui suivirent, tous ces baronnets devinrent extrêmement riches grâce aux ressources minérales extraites des mines. En 305 AC, Grandport fut construite sur les fondations d'une ville plus petite afin de profiter de cette richesse avec le reste du monde.

Plus d'un siècle et demi plus tard, la puissance du Trône kéolandais commença à s'estomper après de nombreuses années de guerre. Les barons du Pomarj ne disposaient alors d'aucune voix au sein du Conseil royal de Niole Dra car ils n'étaient que des sujets du prince d'Ulek. Ce dernier se retira du royaume de Kéolande en 461 AC pour obtenir un statut de palatinat indépendant et les barons du Pomarj firent de même avec le prince de Havre-aux-Collines deux ans plus tard, déclarant leur propre indépendance. Ils prirent Grandport comme capitale et expulsèrent toutes les garnisons naines du royaume avant de commencer à gouverner leur petit fief chacun dans leur coin. Certains prirent le titre d'archibaron, de duc ou de prince et l'un d'entre eux se fit même appeler le roi des Drachensgrabs.

Quelques décennies plus tard, la guerre éclata dans les Lortmils entre les elfes, les nains et les hommes d'un côté, les orques et les gobelins de l'autre. C'était le début des guerres de la Haine et le prince d'Ulek chercha à obtenir des anciennes baronnies du Pomarj qu'elles s'intègrent à l'alliance afin d'en accroître la force grâce à une défense unifiée et à un plus grand nombre de troupes. Les seigneurs du Pomarj se rencontrèrent l'année suivante à Grandport pour discuter de la question, mais ils ne virent aucune raison de s'impliquer dans ce qui leur parut être des luttes intestines entre humanoïdes. Ils craignaient également d'être réabsorbés dans la principauté d'Ulek et décidèrent donc de ne pas faire confiance aux motifs avoués du prince, tournant ainsi le dos à l'alliance.

Avec la défaite des armées orques et gobelines aux mains des hosts de l'Ulek et de la Célène à la fin de 510 AC, l'inévitable survint. Sans aucune autre route de retraite, les humanoïdes survivants, furieux, se rabattirent dans la seule direction qui ne leur était pas fermée. En 513 AC, ces armées décimées et vengeresses émergèrent des Murmures et descendirent sur Grandport dans une véritable frénésie de destruction. La cité fut rapidement mise à sac et brûlée. La grande majorité de sa population fut passée au fil de l'épée. En quelques mois seulement, les orques parvinrent à chasser les seigneurs de la région et à s'emparer de la quasi-totalité des anciennes baronnies du Pomarj.

C'est ainsi que débuta la rapide descente vers une décadence toujours plus grande, descente qui se poursuit encore de nos jours. Les orques et les gobelins se divisèrent le domaine du Pomarj en petits territoires contrôlés par des chefs ou tribus. Des bandits humains et des corsaires continuèrent de fréquenter les cités et les villes principales de la côte, mais la contrée elle-même devint peu sûre pour les voyageurs.

L'anarchie persista pendant des décennies, jusqu'au milieu des années 560 AC, lorsqu'un groupe d'humains prit le pouvoir et le contrôle de vastes étendues du Pomarj. Se nommant eux-mêmes les Seigneurs des chaînes, ils conclurent des ententes avec les chefs orques et commencèrent un commerce illicite de la chair. En 579 AC cependant, leur domination s'écroula. Selon certains rapports, une éruption volcanique détruisit leur repaire des montagnes.

Au début des années 580 AC, un nouveau leader fit surface et unifia les tribus, un demi-orque agitateur du nom de Turrosh Mak. Pendant la Grande guerre, il incita les tribus orques à reprendre ce qui leur revenait d'office, les Lortmils. Ce discours déboucha sur l'invasion de la côte Sauvage et de la principauté d'Ulek. Chacune de ces contrées vit quasiment la moitié de son territoire annexé par Mak. Aujourd'hui, des États aussi lointains que la Furyondie et Urnst s'inquiètent de la force croissante de ce nouveau chef qui a mis à profit les cinq dernières années pour solidifier ses acquis.

Jusqu'à maintenant, la guerre entre le Pomarj et les nains d'Ulek s'est poursuivie sans relâche et quelques-unes des terres situées à l'ouest du Joyau ont été reprises au cours d'une grande bataille en 586 AC. Mak cherche actuellement à mettre sur pied une marine composée d'humains et d'orques afin de pouvoir étendre son pouvoir au-delà des mers, du moins jusqu'à ce qu'il ait la puissance nécessaire pour s'attaquer au royaume elfique de Célène.

Conflits et intrigues : le prince d'Ulek réclame vengeance et a fait alliance avec les Chevaliers de Luna pour combattre Mak. Des drows ont été aperçus la nuit dans Grandport. Mak a envoyé plusieurs expéditions dans la forêt des Murmures afin de confirmer des rapports faisant état de la présence d'une cité suelloise perdue, où il espère trouver une puissante magie qui pourra lui être utile. Des agents de la Fratrie écarlate ont été remarqués dans le Pomarj, particulièrement dans le port d'Azul. Sœur Kuranyie de l'Onouailles cherche à conclure, dans le plus grand secret, une alliance avec Mak contre les rebelles de son domaine.

Prince des mers

Nom officiel : Fief des Princes des mers

Dirigeant : [*contesté*] (îles et cités orientales) Frère aîné Hammandaturian, Pasteur des Princes des Mers (LM, M, humain, Moi12) ; différents seigneurs de guerre locaux,

prêtres tribaux et armées étrangères contrôlent le reste du pays
Gouvernement : cf. “ Dirigeant ” ; région en pleine guerre civile
Capitale : Monmourg
Villes principales : Hokar (pop. 21 000 ; contrôlée par des autochtones), Monmourg (pop. 15 000 ; contrôlée par la Fratrie écarlate), Port-Toli (pop. 11 000 ; contrôlée par la Fratrie écarlate), Ostefort (pop. 9 500 ; contrôlée par la Kéolande)
Provinces : (avant la conquête) 30 domaines de nobles indépendants ; (après la conquête) nombre inconnu de domaines militaires ou religieux en butte les uns aux autres
Ressources : (avant la conquête) denrées alimentaires, esclaves ; (après la conquête) mêmes ressources, mais qui ne sont plus vraiment exportées
Monnaie : vieilles pièces encore en usage mais très dévaluées ; grand seigneur (pp), amiral d'or (po), vivenef (pe), argent (pa), commun (pc)
Population : 420 000 – humains 79 % (Sofz), halfelins 8 %, elfes 4 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %, autres 2 %
Langages : commun, olman, amédi, kéolandais, halfelin
Alignements : CN*, CM, N, NM, LM
Religions : Osprem, Xerbo, Procan, Norébo, Kélanen (habitants natifs du Fief) ; Syrul, Bralm, Tharizdun ? (Fratrie écarlate) ; panthéon olman, particulièrement Chitza-Atlan (Olmans)
Alliés : aucun
Ennemis : indigènes de la jungle d'Amédio ; Kéolande, Franche-Terre (mineur)
Tour d'horizon : le fief des Princes des mers est une terre bordée de tous côtés par des barrières naturelles. Il s'étend au nord jusqu'à la rivière Houleuse, au cœur des marais Houleux. Vers l'ouest et le sud, les terres des Princes des mers sont murées par les Fournaises de l'enfer. Finalement, à l'est, le Fief s'ouvre sur la baie de Jeckla, qui a joué un rôle majeur dans la prospérité de la nation.

Cette prospérité cependant s'est depuis longtemps évanouie, peut-être même à jamais. Le Fief est actuellement déchiré par de violents soulèvements politiques, une invasion et de féroces luttes ethniques. C'est une terre tropicale magnifique, entachée des fautes du passé et des luttes du présent.

En dépit de sa situation politique, le Fief reste renommé pour son climat enchanteur et ses plages agréables. Avant la Grande guerre de Faucongris, des nobles d'aussi loin que le Nyrond venaient à Monmourg tous les hivers, dans l'espoir d'échapper au nord glacial pendant quelques mois de relatif paradis.

La terre est fertile et propice à toutes sortes de cultures. La production de fruits est sans doute l'industrie la plus fameuse du Fief, mais c'est son commerce d'esclaves qui lui a valu le plus d'ennemis avant la guerre (et aussi nombre de navires chargés de pièces de monnaie, du fait de l'avidité des seigneurs d'Ahlissa et d'ailleurs). En fait, le commerce de l'esclavage des Princes des mers s'avéra si lucratif que les capitaines appelaient leurs prisonniers de l'Amédio “ amiraux à deux pattes ”, faisant en cela référence à la monnaie d'or de leur pays.

Les Princes des mers furent jadis à la tête de la plus puissante marine de Flannesse. Aujourd'hui, presque tous leurs bateaux ont été coulés ou sont aux mains de la Fratrie écarlate. Quelques-uns se trouvent encore à quai le long de la côte cependant. La petite mais efficace armée du Fief a, de son côté, rapidement succombé face aux armées de sauvages de l'Amédio et de l'Hepmonésie amenées par la Fratrie pendant la Grande guerre.
Histoire : au milieu du IVe siècle AC, pendant que la Kéolande faisait la guerre au nord, les boucaniers de la mer d'Azur et de la baie de Jeckla s'enhardirent, supposant très justement que les ambitions guerrières du roi laisseraient la plupart de ses possessions du sud sans défenses. Opérant depuis des bases dissimulées sur des îles ou même sur le continent, ces pirates harcelèrent la côte aussi loin que la mer de Guéarnat, depuis Monmourg jusqu'à Gradsul et d'Azul à Scant. En 444 AC, ils se regroupèrent en une vague confédération et leur nom vint du *Prince des mers*, bateau d'un noble pirate kéolandais ayant connu de nombreux succès.

S'attaquant ensuite à la côte du continent, les princes des mers prirent d'abord Port-Toli puis finalement Monmourg en 446 AC. Ils mirent ainsi fin au contrôle kéolandais des terres méridionales, après une furieuse série de combats navals. Cependant Tavish III, constatant son incapacité à défendre toutes ces possessions au nord, ordonna l'éradication des Princes des mers et confia à ses commandants militaires la mission de reprendre toutes les terres perdues aux mains de ces opportunistes. Le fait que les opérations des Princes des mers s'étaient entretemps étendues jusque sur le continent ne fut certainement pas de nature à améliorer l'humeur du roi. Les pirates se moquèrent ouvertement de ses décrets et convièrent le monarque à venir se battre sur les mers, mais Tavish III ne l'entendit pas de cette manière.

Ainsi, au printemps 453 AC, le roi lui-même conduisit une vaste armée à travers les dédales du marais Houleux, dans la ferme intention de faire le siège de la cité fortifiée d'Ostefort. Cependant, la traversée du marécage s'avéra désastreuse et beaucoup des soldats furent obligés de se débarrasser de leur armure dans le bourbier. Le convoi de l'armée éprouva les pires difficultés du monde à se frayer un passage et de nombreux soldats tombèrent malades dès les deux premiers jours de marche. Tavish fut indigné. Il était résolu à ce qu'Ostefort tombe et voulait hisser lui-même le Lion rampant sur sa plus haute tour.

Lorsque l'armée parvint finalement aux abord de la ville, les Princes des mers avaient eu le temps de se préparer. Les soldats kéolandiens qui ne se mutinèrent pas furent massacrés par un barrage incessant de flèches et de magie. Le siège d'Ostefort, comme il fut appelé par la suite, ne dura que soixante-dix pathétiques minutes. Tavish lui-même fut tué dans la bataille et les forces des Princes des mers festoyèrent cette nuit-là sous l'étendard de la caravelle couronnée.



La bataille de l'île de la Marée, en 446 AC, vit la marine kéolandaise couler le *Prince des mers* avec tout son équipage à bord. Bien que ce ne fût pas là une victoire militaire décisive pour la Kéolande, l'événement marqua un virage pour les habitants du Fief. Nombre des plus vieux capitaines quittèrent la piraterie pour coloniser le continent et former un gouvernement plus stable. Les plus jeunes capitaines abandonnèrent également la flibusterie pour se tourner vers d'autres activités. C'est ainsi que débuta l'exploration de la côte de l'Amédio, puis la vente des esclaves capturés dans ses jungles luxuriantes. Cette nation de pirates se tourna donc vers le mercantilisme et les coffres des Princes des mers s'emplirent à craquer.

Avec cette nouvelle puissance, les Princes des mers étendirent leurs domaines jusqu'aux Fournaises de l'enfer. De vastes plantations, entretenues par des esclaves de l'Amédio, fournirent de pleines cargaisons de fruits tropicaux et de sucre, des biens qui purent ensuite être exportés vers des ports étrangers à des prix jamais vus. Bien que la vente d'êtres humains soulevât la colère de nations radicales comme la Franche-Terre, le commerce d'esclaves des Princes des mers était considéré par la plupart des grands de Flannesse comme un mal nécessaire.

Au fil des ans cependant, la pratique de l'esclavage fut de moins en moins bien vue par la noblesse des nations demandeuses. Lorsque le prince modéré Jéon II de Monmourg monta sur le Trône en 573 AC, chacun s'attendit à voir cette question débattue. En 577 AC, Jéon rassembla ses pairs en un grand concile et demanda la fin de l'esclavage. Le prince de Toli, le plar du Houleux, le dom d'Ostefort et les commodores des îles s'opposèrent au projet. Seul l'inefficace gouverneur de l'île des Sybarites et le duc de Berghof se prononcèrent en sa faveur. Dégoûté, le prince retira sa proposition.

À dire vrai, cela n'aurait pas dû l'embêter outre mesure. En effet, quelques années plus tard, le Fief des Princes des mers se transforma lui-même en nation d'esclaves. À l'instar de beaucoup d'autres États pendant la Grande guerre, les Princes des mers furent victimes de la Fratrie écarlate. En une seule nuit de 584 AC, vingt-sept des trente nobles du pays furent assassinés par des meurtriers à la solde du Signe écarlate. Les trois nobles survivants signèrent immédiatement un avis de reddition, cédant toutes leurs terres à la Fratrie. Par la suite, des navires aux voiles rouges déchargèrent des armées d'autochtones de l'Amédio et de l'Hepmonésie à Monmourg et Port-Toli.

Les terres des Princes des mers s'en trouvèrent changées à jamais. De nombreux propriétaires d'esclaves non suellois furent mis aux fers par la Fratrie, souvent dans les mêmes enclos que leurs propres esclaves, une situation qui se termina souvent dans le sang. La mise en place de telles situations conflictuelles devint même une sorte de concours parmi les membres les plus sadiques des Bergers de la Fratrie, l'auteur de la plus violente confrontation recevant ensuite les accolades de ses collègues. Ces jeux allèrent dans le sens de la dissidence cependant. Les révoltes d'esclaves devinrent plus fréquentes et, à moins de porter une robe rouge, le Fief devint un endroit dangereux pour les voyageurs.

L'intense chaleur de l'été 589 AC instilla une grande ferveur parmi tous les esclaves du domaine, les quelques nobles restants et même les Bergers. Les détails entourant cet événement sont encore obscurs, mais cette année-là, un ancien temple fut découvert dans les Fournaises de l'enfer, près de la mer de Poussière. Pour des raisons connues seulement des principaux intéressés, et très certainement des dirigeants de la Fratrie dans la péninsule du Tilvanot, cette découverte provoqua un schisme entre les Bergers du ponant et leurs semblables de Monmourg, schisme qui dégénéra en une courte série d'assassinats parmi les chefs de la Fratrie dans le pays.

Plusieurs des membres cadets de l'organisation, alliés avec les Bergers occidentaux, se révélèrent être des membres de la Fratrie noire. Au nom de l'entropie, ils lancèrent une révolte armée dans la capitale, menant de violents soldats de l'Hepmonésie à travers les rues de Monmourg. L'insurrection fut écrasée en une seule journée, mais des dommages irréparables avaient été infligés à la hiérarchie des Bergers de la Fratrie écarlate. Le cri de la révolution s'étendit à travers tout le royaume et ce fut le début du chaos total.

Au début de 590 AC, le roi Skotti lui-même guida l'armée kéolandaise à Ostefort, tirant parti de la situation dans le Fief. D'aucuns critiquèrent son geste, se rappelant le triste sort de Tavish III. Comme pour leur donner raison, Ostefort se révéla être un endroit sordide et mal approvisionné. La maladie est partout, le moral des troupes est au plus bas et on pense que des agents de la Fratrie se cachent dans les moindres recoins.

La Fratrie contrôle encore les communautés les plus importantes, comme Monmourg, de même que les îles de la Marée, aux Embruns et de la Houle. D'anciens esclaves olmans contrôlent la moitié occidentale du Fief. Parmi ceux-ci, des prêtres olmans apparus tout récemment racontent des légendes perdues traitant d'anciens dieux de la jungle, incitant leurs fidèles à commettre des actes de boucherie et à réaliser des sacrifices humains. La ville d'Hokar est le centre d'un nouveau gouvernement formé par une alliance de gens du peuple, de la classe moyenne et d'esclaves émancipés. Cette alliance est (mal) gouvernée par une coalition de nobles mineurs qui, au fil de leurs intrigues et assassinats, semblent décider à compléter le travail de destruction civique entrepris par la Fratrie il y a sept ans de cela.

Conflits et intrigues : les nobles mineurs de l'ancien régime se sont réunis au sein d'une organisation appelée la Fraternité de la lame d'airain. En apparence, il s'agit d'un ordre religieux voué à Kélanen, mais c'est en réalité une société vicieuse. Les épidémies sont nombreuses dans les terres du nord-ouest. De violentes attaques organisées d'hommes-poissons et de tritons s'en prennent de plus en plus fréquemment aux navires de la Fratrie dans la mer d'Azur.

Principauté d'Ulek

Nom officiel : principauté d'Ulek
Dirigeant : Sa Sereine Altesse, Prince Olinstaad Corond d'Ulek, Seigneur des Sommets du Havre (LB, M, nain, Rou12/Gue3)
Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec passation héréditaire des pouvoirs, au sein de laquelle les maisons nobles et royales sont toutes naines ; la famille royale (maison Corond) possède Gryrax et administre de très près les affaires de l'État, y compris certaines affaires internes ayant trait aux domaines des nobles
Capitale : Gryrax
Villes principales : Foudroys (pop. 17 400), Gryrax (pop. 27 300), Havre-aux-Collines (pop. 32 100), Valdeste (pop. 15 500)
Provinces : douze provinces, dont cinq (dans l'est) sont actuellement occupées par des forces du Pomarj ; les nobles en charge des provinces ont des titres variés (comte, duc, baron, etc.), mais les fiefs sont malgré tout qualifiés de " provinces "
Ressources : denrées alimentaires, argent, gemmes (II–IV)
Monnaie : grande couronne (pp), forge (po), enclume (pe), marteau (pa), commun (pc)
Population : 538 400 – humains 53 % (SO), nains 30 % (des collines 65 %, des montagnes 35 %), halfelins 10 % (costauds 60 %, pieds-légers 25 %), elfes 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, autres 1 %
Langages : commun, nain, kéolandais, halfelin, gnome
Alignements : LB*, LN, N
Religions : Ulaa, panthéon nain, Saint Cuthbert, Lydia, Phyton, Fharlanghn, Osprem, Ehlonna, Olidammara, Norébo
Alliés : États d'Ulek, Kéolande, Grande Marche, Verbobonc, Dyves, Faucongris, Chevaliers de Luna, Chevaliers de la Garde (faible), Célène (en théorie, aujourd'hui détestée pour son isolationnisme)
Ennemis : Pomarj, Iuz, Fratrie écarlate
Tour d'horizon : la principauté d'Ulek est le plus méridional des trois États indépendants d'Ulek. C'est probablement le plus grand domaine de Flannesse accueillant une population mixte de nains et d'humains, et l'un des rares qui appartiennent et soient administrés par les *dwurs* eux-mêmes. La principauté est située dans la Flannesse occidentale, sur la côte de la mer d'Azur. Elle est bordée à l'ouest par la Kéolande et à l'est par la péninsule du Pomarj. Elle se trouve donc coincée entre les fleuves Sheldomar et Joyau. Sa frontière septentrionale, qu'elle partage avec le comté d'Ulek, a toujours été la Vieille, depuis sa source dans la pointe sud des monts Lortmil jusqu'à son confluent avec le Sheldomar. Quelques coupes forestières ont eu lieu dans le coin nord-est de la principauté, là où les Murmures s'étendent de l'autre côté du Joyau, mais l'élément géographique dominant demeure la haute chaîne de collines qui sépare la principauté en deux régions distinctes de part et d'autre d'une ligne filant jusqu'à la mer.

La principauté d'Ulek est sans conteste le plus cosmopolite des trois États d'Ulek. Son grand port achalandé de Gryrax n'est surpassé en taille que par les grandes cités de Gradsul et Citadelle, sur la mer d'Azur. Gryrax profite énormément du commerce réalisé dans ses marchés, qui présentent des biens provenant d'aussi loin que la Célène et le duché d'Ulek. Traditionnellement dominés par les humanoïdes, les États d'Ulek sont très provinciaux. Toutefois, le prince et sa cour conduisent de nombreuses affaires à l'étranger et commercent avec leurs voisins comme n'importe quel seigneur humain le ferait. Ensemble, les nains et les halfelins sont en supériorité numérique sur les humains dans toutes les provinces, sauf dans la cité de Gryrax. Cela se reflète d'ailleurs dans la composition des forces militaires du royaume, qui comptent notamment des fantassins lourds nains d'élite, armés de haches d'armes et protégés par des cottes de mailles en adamantium. Les halfelins sont fréquemment employés comme éclaireurs ou frondeurs. La principauté dispose d'une forte présence navale sur la mer d'Azur, à la fois pour patrouiller la côte du sud et protéger les voies maritimes contre les pirates. La plupart du temps, les équipages de ces vaisseaux sont composés d'humains au service du prince, mais ils accueillent souvent à leur bord des soldats nains très disciplinés et fort courageux.

Les mines et le travail des métaux sont les principales industries de la principauté d'Ulek. Depuis des siècles, la compétition menée contre Citadelle pour vendre ces produits aux autres nations est féroce. La cité de Havre-aux-Collines, entièrement construite par les nains et située à plus d'un jour de marche au nord de Gryrax, est le berceau de ce commerce. Les collines environnantes sont criblées de profondes excavations et même de terriers, certains nains préférant leurs tunnels à la surface. Les fermes et les habitations humaines sont plus courantes dans les provinces situées à l'ouest des collines, particulièrement aux abords des berges du Sheldomar. Les humains sont principalement d'origines suelloises et œridiennes, tout comme leurs semblables en Kéolande. Tous les citoyens jurent fidélité au prince, le seigneur héréditaire du royaume dont le palais se trouve dans les collines au nord de Gryrax.

Histoire : les nains vivent dans ces collines depuis une époque antérieure aux Grandes migrations, qui remontent elles-mêmes à un millénaire. Simple prolongement des légendaires royaumes nains des Lortmils à leur apogée, la région connut un prince *dwur* bien avant qu'il n'y eût un roi humain à Niole Dra. Ces seigneurs nains protégèrent les richesses et les ressources des collines d'Ulek du sud pendant de longues années, établissant leurs grands halls solitaires sous la surface et se livrant finalement à assez peu d'échanges avec les Flannas indigènes qui habitaient les plaines. Cette situation demeura inchangée jusqu'à ce que Suellois et Œridiens ne s'associent dans les vallées centrales pour fonder la Kéolande. Les nouveaux venus traitèrent les humanoïdes des lisières du royaume en amis, leur proposant notamment diverses alliances. Lorsque les autres États d'Ulek furent





Les princes Corond et Viveflamme sur la ligne de front du Pomarj

intégrés à la Kéolande en qualité de provinces, le prince nain suivit leur exemple et accepta un siège au conseil de Niole Dra. Dès lors, il administra son territoire au nom du roi, acceptant même la présence de colons de la Kéolande sur ses terres.

La principauté et ses seigneurs s'entendirent plutôt bien avec leur voisin kéolandais, sans cependant lui manifester beaucoup d'intérêt. Cette situation changea en 281 AC, avec le couronnement du prince Olinstaad Corond. Ce jeune et dynamique seigneur des *dwurs* déplaça d'abord sa capitale de l'ancienne cité de Havre-aux-Collines vers son lieu de naissance, la cité de Gryrax. Puis en 286 AC, lorsque Tavish Ier de Gradsul monta sur le trône de Kéolande, le prince trouva en lui un individu aux idées similaires aux siennes. En quelques années seulement, une alliance conclue entre les deux souverains permit l'invasion et la conquête du Pomarj, qui fut ensuite remis à Corond pour qu'il administre ce sous-fief depuis son trône. En échange, Tavish obtint le droit d'employer l'infanterie lourde d'élite d'Ulek, ce qu'il fit dans sa campagne du sud visant à annexer la région située entre les marais Houleux et la baie de Jeckla, région qui devint par la suite le fief des Princes des mers.

Il ne fait de secret pour personne que le prince Corond, seul parmi les seigneurs d'Ulek, soutenait avec enthousiasme le trône kéolandais et ses ambitions impérialistes. Lorsque Corond refusa de désavouer la Proclamation de cœurazur de Tavish II, ses relations avec les autres États d'Ulek se gâtèrent. Les choses en restèrent là jusqu'à ce que l'incompétence des successeurs de Tavish ne force le prince d'Ulek à reconnaître l'effondrement de l'empire kéolandais et à lui retirer son appui.

Quelques décennies plus tard, une fois le Pomarj tombé aux mains des humanoïdes dans la foulée des guerres de la Haine, le prince fit tous les efforts possibles pour apporter son aide à ses anciens sujets. Il parvint effectivement à sauver des milliers de réfugiés à la frontière orientale, mais ne put reprendre aucune des vielles baronnies du Pomarj avant longtemps. Un statu quo s'engagea donc au cours du siècle suivant, les armées de la principauté conservant un front contre celles du Pomarj, grâce à l'aide et au soutien de leurs voisins du comté d'Ulek et de la Célène. L'arrivée de Turrosh Mak rompit cet équilibre et la principauté essuya le plus fort de l'attaque lorsque le demi-orque et ses troupes traversèrent le Joyau et repoussèrent les forces de Corond jusqu'aux pieds des collines orientales. Havre-aux-Collines se trouva même menacée, mais l'assaut fut stoppé en 585 AC.

Le prince règne depuis plus de trois cents ans et commence à se faire vieux. Il est cependant toujours aussi compétent. Il a assisté à l'ascension et au déclin du bref empire de la Kéolande et a survécu aux sanglantes guerres de la Haine contre les orques du Pomarj, durant le dernier siècle. L'Empire orque du Pomarj s'étend maintenant sur une vaste portion des terres situées à l'est du pays, entre les collines et le Joyau. Ces terres font toujours l'objet d'un véritable contentieux et n'ont absolument pas été abandonnées aux envahisseurs, mais le prince Corond est à la recherche d'un avantage qui pourra l'aider à défaire les orques et les gobelins. En 586 AC, une alliance conclue avec les Chevaliers de Luna eut pour résultat une contre-offensive qui permit effectivement de reprendre quelques-unes des terres perdues.

On raconte que Corond aurait récemment tendu la main à la Seigneurie des îles afin d'obtenir une aide commerciale, ce qui a grandement consterné Gradsul et Citadelle. Des bateaux arborant les couleurs de la Seigneurie des îles ont mouillé à Gryrax durant la majeure partie de l'année 591 AC. On s'attend à ce que cette pratique prenne de l'ampleur pour l'année à venir.

Conflits et intrigues : un ambassadeur de la Seigneurie des îles conseille de faire la paix avec Turrosh Mak, mais personne ne l'écoute. Le prince a demandé à Faucongris et à la Kéolande de l'aider dans son effort de guerre. Il a également envoyé des groupes d'aventuriers dans la forêt des Murmures, chargés de découvrir les raisons de l'obsession nouvelle de Turrosh Mak pour cette région. Certains humains des basses terres du ponant souhaitent rejoindre la Kéolande.

Province du Sud (cf. Ahlissa)

Ratik

Nom officiel : archibaronnie du Ratik

Dirigeant : Sa Valeureuse Prééminence, Evaleigh, la Dame Baronne (aussi Archibaronne) du Ratik (CB, F, humain, Rou9/Mag3)

Gouvernement : monarchie féodale indépendante ayant rompu tous liens et allégeances avec l'ancien Grand royaume, les États lui ayant succédé et ses maisons nobles ; membre de l'Alliance du Nord

Capitale : Marnère

Villes principales : Marnère (pop. 6 600), Mont-Ratik (pop. 5 500)

Provinces : quatorze domaines gouvernés par de grands seigneurs nains et humains

Ressources : matériaux de construction navale, fourrures, or, gemmes (IV), bois d'œuvre

Monnaie : [inspirée d'Ærdie] orbe (pp), couronne (po), sceptre (pe), denier (pa), commun (pc)

Population : 138 500 – humains 79 % (Sof), nains 8 % (des montagnes 80 %, des collines 20 %), halfelins 6 %, elfes 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, vieil œridien, nain, langue du froid

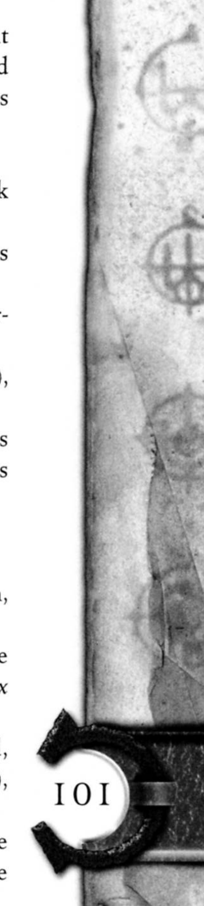
Alignements : N, NB*, CN, CB

Religions : Procan, Xerbo, Kord, Norébo, Trithéréon, Phyton, dieux œridiens de l'agriculture

Alliés : Barbares du givre, nains et gnomes des collines de Silex et des Hautes-Serres, Nyrond, Knurl (cf. *Marche aux ossements*)

Ennemis : Marche aux ossements, Royaume du Nord, humanoïdes des Hautes-Serres, Arbonne (mineur), Barbares des neiges (parfois), Barbares des glaces

Tour d'horizon : le Ratik est une petite nation prospère située dans la portion nord-est de la Flannesse. Elle se



situe au carrefour culturel entre le sud civilisé de l'ancien Grand royaume ærdien et le nord barbare des Suellois de la péninsule Thilonienne. Le Ratik s'étire entre les Hautes-Serres et la Côte du Solnor, et la modeste cité de Marnère, sa capitale, est également son unique port. Sa frontière méridionale est marquée par les collines fortifiées qui séparent le Ratik de la Marche aux ossements. Celles-ci s'étendent vers le levant jusqu'au bois des Hauteurs, où les robustes forestiers se sont alliés avec l'archibaronnie. La forêt du Boisage constitue quant à elle la frontière nord du Ratik, puisqu'elle le sépare des Barbares du givre. Il s'agit d'une limite informelle, respectée depuis des siècles par les deux nations et récemment reconnue de manière officielle par voie de traité. Il est certain que toutes ces barrières géographiques ont isolé le Ratik du reste de la Flannesse. Elles ont aussi servi à le protéger des envahisseurs pendant des siècles.

Le climat du Ratik est hivernal pendant une bonne partie de l'année. Les grosses chutes de neige gorgée de l'humidité du Solnor sont très fréquentes au cœur du règne de Telchur. La forêt du Boisage, balayée par les vents, demeure le point d'attraction principal du domaine. C'est de là que provient la majeure partie des peaux et des fourrures qui entrent dans la confection des vêtements utilisés au pays. Elle fournit également au Ratik sa plus grande richesse, le bois d'œuvre et les matériaux de construction navale qui constituent l'essentiel de l'activité économique de l'archibaronnie. La frontière occidentale du Ratik est une suite ininterrompue de collines et de contreforts montagneux habités par des nains depuis des millénaires. Ces endroits sont parsemés de mines d'or et de gemmes précieuses. Celles-ci sont le plus souvent situées à proximité de forteresses en pierre qui défendent leur accès contre les habitants des montagnes. Les plaines situées entre Marnère et Mont-Ratik sont, pendant la courte saison de culture, le site de quelques activités agricoles.

Le Ratik est principalement peuplé de descendants ærdiens, bien qu'un mélange œridien et suelois se rencontre aussi fréquemment. On y croise peu de Flannas, mais beaucoup de Fruztii et quelques Schnaï sont présents, fermiers expatriés pour la plupart. Les nains et les gnomes sont nombreux dans les régions plus accidentées. Seuls les humains habitent la côte dans leurs petits villages de pêcheurs. Malgré sa localisation septentrionale et éloignée des cités peuplées du Grand royaume, la population du Ratik est relativement dense. Cela s'explique en partie du fait des réfugiés ayant fui la Marche aux ossements.

Bien que le pouvoir soit entièrement concentré entre les mains du baron ou de la baronne, le souverain prend habituellement conseil auprès des nombreuses institutions électorales, notamment du Conseil des grands seigneurs (quatorze pairs nains et humains) et des bourgmestres des petites cités et des villes. L'actuelle baronne est la belle-fille veuve du vieux baron Lexnol. Ce dernier est encore en vie mais ne peut plus assumer la moindre charge politique depuis de nombreuses années. De nombreuses personnes du royaume ne font pas confiance à Evaleigh car elle n'est pas native du Ratik et ne semble pas vraiment réaliser la précarité de la situation dans laquelle elle se trouve. C'est le vieux baron qui a gagné la confiance des Fruztii et signé un traité avec leur roi. Les seigneurs nains et gnomes respectent l'esprit de décision, une qualité qu'Evaleigh n'a pas beaucoup démontrée jusqu'à maintenant. L'armée est toujours fidèle à la couronne, mais d'aucuns marmonnent que le comte de Knurl, le père d'Evaleigh, est trop influent dans les affaires de Marnère. Lexnol avait entrepris des démarches pour conclure une entente avec les Schnaï afin de renforcer sa position contre la Marche aux ossements et ses alliés du Royaume du Nord, mais tous ses efforts sont aujourd'hui anéantis. Rien ne plairait davantage à Grenell, " roi suprême " du Royaume du Nord, que de voir cette nation succomber au chaos.

Histoire : en 109 AC, après la défaite des barbares suellois qui avaient envahi les terres ærdiennes du Nord depuis le royaume des Fruztii, le fief de la Marche aux ossements fut établi par le roi suprême Manshène pour récompenser ses commandants victorieux. Cependant, il devint rapidement évident pour les forces militaires ærdiennes qu'un autre tampon était nécessaire si ces terres devaient être efficacement protégées contre toute nouvelle invasion par le nord. En 122 AC, le général sire Pelgrave Ratik de Winétha, un vétéran rusé des campagnes barbares, fut nommé à la tête d'une expédition destinée à porter la frontière ærdienne jusqu'aux contreforts des monts Griffons. Ratik et ses troupes débutèrent leur expédition en empruntant la passe de Kalmaré, prenant au passage la ville de Bresht au cours d'une violente campagne hivernale qui coûta très cher aux Fruztii. Après avoir conclu une entente avec les seigneurs nains des Hautes-Serres orientales, Ratik entreprit de forcer la retraite des Fruztii le long de l'étroite côte et même au-delà de la forêt du Boisage. Il refusa sagement cependant de les suivre dans un piège grossièrement tendu et cessa plutôt la poursuite afin de fortifier ses acquis. Il fut immédiatement considéré comme un héros dans le sud et sa légende prit rapidement de l'ampleur.

Au cours des mois suivants, le général Ratik établit un fort militaire à la pointe Onsagère, qui surplombait la baie de Granfond. Il nomma cet endroit Marnère et utilisa la ville nouvellement fondée comme base d'opérations pour sécuriser l'ensemble du territoire. Ratik ne tarda pas à exploiter les opportunités de construction navale offertes par les grands pins de la forêt du Boisage et Marnère se transforma de grande forteresse en petite cité portuaire. Ratik envoya des rapports élogieux à ses supérieurs dans le sud et fut suffisamment rusé pour les alimenter régulièrement des richesses du pays, y compris de fourrures prisées et de gemmes précieuses acquises en commerçant avec les *dwurs*.

En 128 AC, les Fruztii et les Schnaï s'allièrent pour constituer une flotte d'invasion. Ils lancèrent une attaque concertée sur Marnère au printemps, qui faillit d'ailleurs prendre les Ærdis par surprise. Pour se défendre, le général Ratik bouta le feu aux principales voies d'approche du port, forçant l'armada à s'avancer à travers un étroit passage



La mort du prince Alain IV

où elle fut taillée en pièces par les engins de siège du fort et une escadre de la marine impériale. Le roi suprême fut tant impressionné par cette victoire qu'en 130 AC, il éleva Pelgrave Ratik dans l'aristocratie, lui octroyant le titre de baron et ces nouvelles terres comme fief personnel. La famille de Ratik acquit le statut de maison noble mineure dans le Grand royaume. La ville fortifié de Bresht fut rebaptisée Mont-Ratik en l'honneur du nouveau baron et ne tarda pas à prospérer grâce au commerce avec Castel-Épine, qui passait à travers la passe de Kalmaré.

Le baron et le marquis de la Marche aux ossements devinrent rapidement des alliés et leurs descendants bénéficièrent d'une longue période de paix et de prospérité au cours des deux siècles suivants. Leurs actions militaires se limitaient alors à repousser quelques raids occasionnels dans les Hautes-Serres ou la forêt du Boisage. En 356 AC cependant, une invasion massive d'un host composé de Fruztii et de Schnaï menaça de submerger les deux nations et de s'enfoncer loin dans la Province du Nord. Le roi suprême raxien Portillan était alors engagé dans une âpre lutte au sujet de la sécession du Nyrond et avait assemblé une force d'invasion pour partir vers l'ouest. Il fut cependant forcé d'orienter son armée vers le nord afin de contrer cette nouvelle menace. La défense opposée par les hommes et les nains du Ratik fut si farouche que même les Fruztii furent impressionnés. L'attaque fut repoussée mais les coûts furent élevés. La baronnie et le Grand royaume évitèrent le désastre mais le prix à payer fut la perte de toute la province du Nyrond.

Le Ratik et la Marche aux ossements reçurent un statut de semi-palatinat après la guerre des Couronnes, qui vit une redistribution du pouvoir du Trône de malachite vers les provinces. De moins en moins de richesses du Ratik partirent vers le sud en qualité de tribut et Alain II du Ratik prit l'habitude de se faire appeler archibaron.

Les deux États prospérèrent encore davantage et formèrent une alliance qui leur permit de garder à distance à la fois la Province du Nord et les barbares suellois. La maison Nælax d'Estebelle convoitait en effet ces riches provinces, mais elle ne fut jamais capable de s'en saisir avant que ne survienne une terrible tragédie en 560 AC. Cette année-là, des tribus humanoïdes des Hautes-Serres et des collines Blêmes frappèrent un grand coup dans la Marche aux ossements, soumettant tout le pays et tuant ses dirigeants en 563 AC. L'herzog Grenell tendit la main à ces usurpateurs, y voyant une opportunité de faire main basse sur l'ancienne province. Le Ratik et son baron, Lexnol III, avaient eu vent de l'invasion et furent en mesure de repousser leurs attaquants, mais ils ne purent rien faire pour venir en aide à la marche. Lexnol, bon chef et tacticien habile, réalisa qu'il était maintenant isolé et qu'aucune aide ne viendrait du sud ou de la cour d'Ivid V. Il aborda donc les seigneurs de Djêkali qui, au cours des ans, avaient appris à ne plus se défier et même à respecter les fiers Ærdis du Ratik. Lexnol parvint à forger une alliance avec les Fruztii, un traité qui fut nommé l'Alliance du Nord. Le Ratik devint par la suite complètement indépendant du Grand royaume et parvint même à frapper les

orques et les gnolls de la Marche aux ossements tout en repoussant une invasion de la Province du Nord.

En 579 AC, le fils unique de Lexnol, Alain IV, héritier du trône de l'archibaronnie, épousa Dame Evaleigh, la fille du comte de Knurl. Le comté était la seule province qui avait survécu à la chute de la Marche aux ossements et cette union fut arrangée afin de renforcer le sort des deux partis. L'année suivante, le sceau de Marnère fut volé par des agents de la Marche aux ossements, une tentative des humanoïdes visant à faire tomber l'alliance conclue entre le Ratik et les Barbares du givre. Fort heureusement, l'objet fut récupéré avant qu'il ne disparaisse dans Castel-Épine, mais la nouvelle de son vol jeta tout de même un léger froid dans les relations entre les Fruztii et les Ratikans.

Alain s'enticha du rêve d'unir le Ratik et la Marche aux ossements, mais il ne réussit pas à convaincre le roi des Fruztii de participer à son plan pour repousser les tribus humanoïdes. D'aucuns racontent qu'Alain avait été influencé dans ce sens par sa belle-famille et plus particulièrement par le comte de Knurl, dont la position entre la Marche aux ossements, le Royaume du Nord et le Nyrond était plus que précaire. Alain pouvait au moins compter sur le soutien des immigrants de la Marche aux ossements chassés de leurs terres par les envahisseurs. En 586 AC, il partit vers la marche à la tête d'un détachement d'hommes et de nains et avec la réticente approbation du baron pour reprendre Castel-Épine. L'attaque échoua et les officiers survivants du jeune seigneur virent avec horreur Alain être jeté au bas de son cheval et tué par des gnolls. Près de trois cents Ratikans furent laissés pour morts dans la retraite désordonnée qui s'ensuivit.

En apprenant la mort de son fils, le vieux baron Lexnol s'évanouit. Il se réveilla le matin suivant avec les cheveux blancs et une paralysie qui le confina au lit. Dame Evaleigh, désormais veuve, prit place sur le trône et a depuis guidé le Ratik au fil de ses vicissitudes. Les raids de la Marche aux ossements se sont progressivement intensifiés et mieux organisés ces dernières années. Le domaine de son père, le comté de Knurl, a été attaqué il y a quelques mois et n'a dû son salut qu'aux premières neiges de l'hiver.

Conflits et intrigues : des ambassadeurs de la Fratrie écarlate ont été aperçus à Djêkali. Le Ratik souhaite développer son alliance contre la Marche aux ossements et le Royaume du Nord afin d'y intégrer les Barbares des neiges, mais les Schnaï ne veulent négocier qu'avec Lexnol. Des agents des Barons des mers ont abordé Evaleigh afin d'avoir accès au port de Marnère. Un espion demi-orque travaillant pour le Royaume du Nord a été découvert à Mont-Ratik, mais il a réussi à s'enfuir.

Rel Astra et l'accord du Solnor

Nom officiel : cité ærdienne franche et indépendante de Rel Astra, membre des Cités franches de l'accord du Solnor
Dirigeant : Sa Très Souveraine Noblesse, Gardien Éternel et Seigneur Protecteur de Rel Astra, Drax l'Invulnérable (LM, M, animus [cf. ci-dessous] Mag11/Gue3)
Gouvernement : État-cité souverain ; dictature sous la gouverne d'un administrateur mort-vivant (mais charismatique) conseillé par un démon (le " Sage-Fiélon ")
Capitale : Rel Astra
Villes principales : Rel Astra (pop. 61 000)
Provinces : toutes sortes de villes, villages et places fortes
Ressources : matériaux de construction navale, poisson, bois d'œuvre
Monnaie : [inspirée d'Ærdie] victoire (pp), novel d'or (po), demi-or (pe), denier (pa), commun (pc)
Population : 380 000 – humains 79 % (Os), halfelins 9 %, elfes 4 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-orques 2 %, demi-elfes 1 %
Langages : commun, vieil œridien, lendorien (réfugiés humains), halfelin
Alignements : N, NM*, CN, LM, LN, CM
Religions : Xerbo, Procan, Zilkus, Osprem, Hextor, Syrul, Norébo, Érythnul, Wy-Djaz
Alliés : Oncie et Roland (Cités franches de l'accord du Solnor), Barons des mers
Ennemis : Fratrie écarlate, Ahlissa (méfiance), Royaume du Nord (méfiance), Seigneurie des îles (méfiance)
Tour d'horizon : Rel Astra, littéralement la " Cité des Cieux " en vieil œridien, se trouve sur la Côte du Solnor et serait, selon les dires de certains, la plus grande métropole de toute la Flannesse (Dyves et Faucongris seraient certainement en désaccord avec cette affirmation). Depuis des siècles, nombreux sont ceux qui voient en Rel Astra un véritable phare. Les équipages des navires qui traversent le détroit des Tournevents associent encore aujourd'hui les lueurs de la majestueuse Rel Astra à une certaine notion de confort et de sécurité, car ils savent que ses immenses quais leur offriront un refuge sûr. Ses marchés sans fin exposent la moitié des richesses de ce monde et ses rues sont remplies d'habitants de l'Hepmonésie à la peau sombre, de Baklunis dorés aux manteaux amples et de pâles et renfrognés barbares du Nord. À tout moment, son port étouffe sous la présence d'une flotte chaotique de navires battant divers pavillons, et plus particulièrement ceux des Barons des mers et des Cités franches de l'accord du Solnor. Ce dernier unit Rel Astra et les ports maritimes d'Oncie et de Roland pour tout ce qui relève du commerce et de la protection mutuelle, mais il n'y a aucun doute quant à savoir laquelle des cités est dominante dans ce triumvirat.

Rel Astra est grosso modo divisée en trois districts principaux : la Vieille cité, la tentaculaire Cité commune et le Quartier des étrangers (ou barbare). La Vieille cité est le cœur de Rel Astra, un quartier rempli de tours qui s'élancent vers le ciel et d'impressionnants palais. C'est aussi ici qu'est installé le siège du gouvernement. Le district abrite la noblesse et les privilégiés de la cité, bien que le trafic entre la Vieille cité et la Cité commune ne fasse pas l'objet d'une surveillance particulière. Ici, la puissance et la prospérité d'un individu s'évaluent souvent à la hauteur des murs de sa demeure. Peu d'édifices de la Vieille cité s'élèvent à moins de deux ou trois étages et quatre constituent

la norme. Plusieurs des bâtiments sont reliés entre eux par des passerelles suspendues et des arcs-boutants. Quelques-unes de ces constructions s'élèvent vraiment très haut dans le ciel, comme les tours des Astrologues royaux ou le labyrinthique Réseau du sorcier, la maison de la guilde des mages, près de la colline Stannique. Le palais du seigneur protecteur repose en plein centre de la Vieille cité, ses murailles et ses tours massives dominant à peine le paysage du quartier. De cet endroit, les grands princes de l'ancienne Ærdie dirigeaient tout le royaume, avant que la capitale ne soit déplacée à Rauxès il y a plus de six cents ans de cela. Le palais est maintenant en possession de la maison Garasteth, l'une des puissantes familles fondatrices du Grand royaume.

Tout autour de ce district se trouve la Cité commune, qui abrite les résidences et les entreprises de la classe marchande de la cité. Par voie de règlement, aucun bâtiment ne peut s'élever à plus de deux étages dans ce quartier et il est donc rempli de longs édifices compacts qui s'étendent sur une surface deux fois plus grande que celle de la Vieille cité. Plus des trois quarts des habitants vivent dans cette communauté qui s'étire entre les portes nord et ouest et s'ouvre sur les quais de l'Est.

Le district situé autour des plus grands quais du Sud, entouré de murs percés de portes conduisant vers la Cité commune, constitue le tapageur Quartier des étrangers. Les visiteurs et les étrangers de Rel Astra sont généralement relégués dans ce quartier, à moins que leurs affaires ne les conduisent ailleurs.

Rel Astra est pour ainsi dire indépendante depuis presque un siècle et demi, depuis la guerre des Couronnes en fait, lorsqu'elle obtint un statut palatin du Trône de malachite. Depuis ce jour, elle contrôle une large bande de terre, en forme d'arc sur la côte du Solnor, qui s'étend sur 30 lieues dans toutes les directions depuis les murs de la cité. Ce vaste territoire inclut presque toute la Lande solitaire jusqu'à la ville d'Ernhande au nord, englobe une partie des étendues sans fin du Grand-Bois et atteint au sud la frontière de la Médégie, dans la ville de Strinken. Bien que la cité d'Oncie soit maintenant largement indépendante de Rel Astra, son seigneur fut un vassal de cette dernière pendant longtemps.

Rel Astra est actuellement dirigée par le seigneur (prince pour être plus précis) Drax de la maison Garasteth, qui détient son poste depuis 557 AC. Bien qu'il soit un mort-vivant (cf. ci-dessous), le seigneur Drax se dépeint lui-même comme un despote éclairé. La plupart des rapports indiquent cependant que sa réputation est bien fondée car il peut être à la fois brusque, pratique, intelligent et posé. C'est aussi un pince-sans-rire. Il est à la tête d'une vaste armée et d'une marine qui constituent les égales de celles de n'importe quelle autre ville de la côte. Il gouverne avec austérité et sagesse, mais également d'une main de fer et rencontre très peu d'opposition dans son domaine.

Cité franche de Roland (pop. 5 500 ; 79 000 si l'on tient compte de la région environnante) : Roland est un très vieux mouillage situé au nord d'Oncie et de Rel Astra, le long de la côte ærdienne. Nichée au cœur des falaises des Mouettes, sur les rives de la baie des Chenaux, c'est une cité fortifiée bien protégée connue pour ses catacombes. Ces couloirs sont occupés par toutes sortes d'habitants, principalement des gnomes et des nains.

Pendant des siècles, Roland fut aux mains de la maison Garasteth et gouvernée par des parents éloignés du seigneur Drax et de dame Emmara. Ces dirigeants despotiques furent déposés pendant la guerre des Couronnes en faveur d'un conseil soumis à la volonté des roi suprêmes nælaxiens. Cette oligarchie représentant les intérêts économiques, militaires, religieux et magiques de la ville est connue sous le nom des Cinq de Roland et acquit son indépendance complète après la Grande guerre. Les Cinq sont actuellement l'amiral Lef Quaanesère (LN, M, humain, Gue11), le maître Ramshalak (NM, M, humain, Prê12 de Pyrémius), la dame Barberne (LM, F, humain, Gue13), le maître Vornekerne (N, M, humain, Rou13) et le magus Isrilhan de la maison Garasteth (LN, M, humain, Mag14).

La crainte de voir l'Ahlissa ou le Royaume du Nord annexer la ville et ses possessions après la guerre ont poussé les Cinq dans les bras du seigneur Drax. Bien que les Cinq de Roland sachent qu'ils prennent de grands risques en faisant confiance à Rel Astra, ils croient qu'ils n'ont pas d'autre alternative. Les petites villes de Grel-daine (pop. 1 600) et Farlène (pop. 1 350) sont contrôlées par Roland, en coopération avec les autres cités côtières de l'accord.

Cité franche d'Oncie (pop. 29 500 ; 83 000 si l'on tient compte de la région environnante) : Oncie est une cité ærdienne sise au nord-est de Rel Astra, sur la Côte du Solnor, à l'extrémité orientale de la Lande solitaire. C'est un vieux port maritime, presque aussi ancien que Rel Astra, mais qui a toujours vécu dans l'ombre de la Couronne de la Côte du Solnor. La cité n'est pas aussi cosmopolite que sa voisine. Bien au contraire, on la dépeint souvent comme puritaine et mesquine et ses habitants sont qualifiés de grossiers. Oncie est une principauté féodale indépendante dotée d'un dirigeant héréditaire de la maison Garasteth. Sa Noble Seigneurie, Princesse Emmara de Garasteth, Trine d'Oncie (NM, F, humain, Gue10) règne sur la cité. C'est une parente de Drax par alliance. Elle fut en effet une noble Darmen jusqu'à la mort de son mari (un cousin du bailli de Rel Astra) durant la Grande guerre, moment où elle prit le pouvoir. Elle est conseillée de très près par un comité formel constitué d'astrologues et de Svensère, le Mage de la cour d'Oncie (LN, M, humain, Mag16), qui fut exilé de Rel Astra il y a de cela bien longtemps. La Trine craint beaucoup d'être assassinée ou espionnée par la Fratrie écarlate et elle se tourne vers Rel Astra pour l'aider à protéger sa cour des Écarlates. On dit qu'elle n'hésiterait pas à se joindre à l'Ahlissa si la chance se présentait, mais sa cité est coincée entre Roland et Rel Astra et elle sait fort bien qu'une telle alliance est impossible.

Histoire : lorsque les Ærdis atteignirent la côte orientale de la Flannesse, il y a de cela presque un millénaire,



il devint évident pour la plupart d'entre eux qu'ils étaient arrivés au bout de leur périple. Leurs premières colonies permanentes furent rapidement fondées sur la côte de la mer d'Ærdi, entre Pontylvère à l'embouchure de la Flannie et les falaises aux Mouettes au nord. Après des décennies de batailles contre les Flannas indigènes et les traîtres Suellois, les maison nobles ærdiennes étaient à la recherche d'endroits qu'elles pourraient véritablement considérer comme leurs. Parmi ceux-ci se trouvaient les communautés de Roland, d'Oncie et de Rel Astra, la plus grande des trois villes, bâtie sur le site d'une colonie suelloise abandonnée. En 428 CO (–216 AC), tous ces petits États se regroupèrent finalement sous une seule bannière et le royaume d'Ærdie vit le jour. Rel Astra fut choisie comme capitale. L'héritier de la maison Garasteth était à l'époque un grand prince des Ærdiens et il entreprit d'ériger un siège gouvernemental hors du commun. Un grand palais fut construit au cœur de la cité et d'épaisses murailles furent dressées pour protéger ce qui est connu aujourd'hui sous le nom de la Vieille cité. Un grand château situé près de la rive abrita l'amirauté du royaume, mais l'intérêt des Ærdis se tourna plutôt vers l'ouest au cours des quelques siècles qui suivirent.

Peu de temps après la défaite du Nyrond en –109 AC, défaite qui vit l'intégration de ce domaine dans le royaume toujours croissant, la position de grand prince passa des Garasteth à l'héritier de la maison Crandaine, venue originellement de l'Ahlissa. Ce monarque décida de construire une nouvelle capitale davantage localisée au centre de ses terres. Les Crandaine voulaient ériger un monument qui puisse rivaliser avec la Couronne de la Côte du Solnor. Ils fondèrent donc Rauxès au nord du confluent de l'Iméda et de la Flannie et abandonnèrent le palais royal dans Rel Astra. Cette dernière fut cependant étiquetée comme la première des trois " Cités des Lumières " fondées par les Ærdis pour couvrir tout l'empire, les deux autres étant Rel Mord et Rel Deven. Le contrôle de Rel Astra demeura aux mains de la maison Garasteth qui la dirigea comme une principauté inféodée directement à la couronne. Pendant des siècles, elle continua de prospérer, demeurant la plus majestueuse des cités du Grand royaume, à défaut d'être la plus prestigieuse en raison du déplacement de l'attention du royaume vers le ponant.

En 437 AC, les tensions au sein du Grand royaume menacèrent de déchirer Rel Astra. La maison Nælax asséna le coup fatal en assassinant tous ses rivaux dans la maison Rax, après quoi s'ensuivit une décennie de guerre civile. Ivid Ier s'empara finalement du Trône de malachite, après que le prince Malchim III de la maison Garasteth, seigneur bailli de Rel Astra, se fut rangé derrière la maison Nælax et eut négocié des statuts palatins pour les principales provinces du Grand royaume, y compris sa propre cité. À partir de ce moment, Rel Astra saisit les rênes de sa destinée. Elle devint la principale destination de ceux qui tombaient en disgrâce dans le Grand royaume, une tendance qui se poursuit toujours aujourd'hui avec l'arrivée de réfugiés politiques en provenance de l'Ahlissa, des Barons des mers et même du Royaume du Nord.

Pendant la Grande guerre de Faucongris, Rel Astra eut à se défendre contre des troupes ærdiennes rebelles qui tentèrent de la piller. De plus, Drax fut forcé d'accepter le " don d'immortalité " remis à tant de sujets du roi suprême Ivid. Il fut transformé en animus. Aujourd'hui, Drax ressemble à un homme couvert de rides mais en pleine santé. Il lance ses sorts normalement, fait preuve d'une force phénoménale, commande aux morts-vivants dénués d'intelligence, impose magiquement sa volonté à autrui et est immunisé contre la peur, le sommeil et les attaques magiques affectant l'esprit. Il ne peut pas non plus être surpris. Son contact suscite une peur abjecte et s'il est blessé, son corps se régénère rapidement de lui-même.

Sa transformation en animus a rendu Drax amer et l'a empêché d'assister à de nombreux événements publics au cours des six dernières années. Cela ne l'a cependant pas empêché de régner avec une main ferme et sage, aidé en cela par un démon bestial bicéphale connu sous le nom du Sage-Fiélon. Il leur arrive parfois de marcher tous les deux dans les rues de la cité et les citoyens font alors de grands détours pour ne pas les croiser. Après la Grande guerre, la *crosse de Rao* fut détenue à Rel Astra pendant une brève période de temps, mais nul ne sait comment elle y parvint à l'origine. Des aventuriers négocièrent son transfert à Véluna auprès du seigneur Drax. On croit que le Sage-Fiélon parvint à échapper à la Fuite des fiélons en étudiant la *Crosse* avant qu'elle ne parte pour Véluna, pour ensuite se protéger magiquement des effets de l'artefact.

La chute du détestable roi suprême et de Rauxès en 586 AC permit au seigneur Drax de couper tous les liens existant avec le Grand royaume. Lorsque le grand prince Xavenère de Darmen fonda son Royaume-Uni d'Ahlissa, Drax refusa toutes les propositions visant à se joindre à son empire et parvint à convaincre nombre des Garasteth d'en faire de même.

Ahlissa et Rel Astra revendiquent toutes les deux les terres chaotiques de la Médégie. En cette année 591 AC, les forces de Rel Astra ont pris le quart du vieil Épiscopat et ont bien l'intention de le conserver malgré les efforts du prince Gartrel de la maison Darmen à Pardue. La vie en Médégie est très difficile cependant et beaucoup de découvertes terrifiantes y sont faites chaque mois.

Conflits et intrigues : Drax souhaite intégrer les Barons des mers dans l'accord du Solnor et ainsi créer un nouveau royaume côtier garastéen, avec Rel Astra comme capitale. Trois agents de la Fratrie écarlate ont été pendus aux murs de la vieille amirauté à la suite d'un incendie déclenché sur les quais l'année dernière. Un groupe mystérieux appelé les Maîtres de l'enchantement a pris le contrôle de la guilde des mages et commencé à faire sentir sa présence dans la société astrane. Le roi suprême Xavenère d'Ahlissa a tenté secrètement de marier la trine d'Oncie à un prince Darmen. Des caravelles sont prêtes à faire voile en direction des terres censées se trouver vers le lointain levant du Solnor.

Roquefief

Nom officiel : Roquefief
Dirigeant : Sa Très Sinistre et Terrible Puissance, Rhelt Sevvord Ier, Maître de Roquefief (CM, M, humain, Gue20+)
Gouvernement : monarchie féodale indépendante avec transmission héréditaire du pouvoir, régnant sur quatre nobles atamans (qui gouvernent depuis les villes) et quatre chefs de tribus nomades, l'armée de métier étant commandée par le rhelt (roi) ; le rhelt actuel est charismatique et dispose de pouvoirs quasi dictatoriaux
Capitale : Vlekstaad
Villes principales : Bastro (pop. 1 700), Keltène (pop. 2 800), Purmoulin (pop. 1 900), Vlekstaad (pop. 2 200 avant d'être incendiée, 700 maintenant)
Provinces : territoires contrôlés par quatre atamans et quatre grands chefs
Ressources : fourrures, ivoire de morse, argent, gemmes (I)
Monnaie : anneau (po), fortpoing (pa), sombrepoing (pc) ; les nombreuses pièces de monnaie pillées en Taine ont aussi cours
Population : 55 000 – humains 96 % (FS), orques 2 %, nains 1 %, autres 1 %
Langages : dialectes flannas, commun, langue du froid
Alignements : CM*, CN, N
Religions : Érythnul*, Syrul, Beltar, Béorie, Obad-Haï
Alliés : aucuns
Ennemis : Iuz, Barbares du givre/des glaces/des neiges, Arbonne, orques des Griffons
Tour d'horizon : la combinaison d'un climat glacial et d'un régime politique brutal fait du Roquefief l'une des terres les plus dures de toute la Flannesse. Le Roquefief est délimité à l'ouest et au nord par la mer Gelée, et ses frontières méridionales et orientales sont formées des Griffons et des Corusques. La plupart des Roquiens vivent une existence semi-nomade, se déplaçant vers la toundra nordique en été et migrant vers le sud à l'automne. Le tiers restant de la population réside au sein de communautés sédentaires se trouvant, pour la majeure partie, à l'ouest du Gélif. La force brute a toujours été la principale valeur des habitants du pays et la trahison, le mot d'ordre de ses leaders. Toutes les nations voisines sont les ennemies du Roquefief, qui ne pratique aucun commerce et n'exporte que la guerre, ce en quoi il excelle.

Les armées du Roquefief comprennent notamment les « Poings », des groupes de guerre constitués d'environ 250 soldats d'infanterie ou de cavalerie. Le gros de l'infanterie lourde provient des communautés sédentaires alors que les habitants des forêts et de la toundra fournissent la majorité de l'infanterie légère et de la cavalerie. Le rhelt Sevvord est le maître absolu de ces troupes et exige d'elles qu'elles lui obéissent sans poser de questions. En cas de désobéissance, le châtiment est une mort lente. D'un autre côté, le rhelt récompense toujours ses troupes loyales en leur remettant butin et prisonniers. Jusqu'à maintenant, Sevvord Barberousse a réussi à maintenir son autorité et est devenu la personnalité la plus importante de l'histoire de cette nation depuis Roquepoigne lui-même. Cependant, d'aucuns estiment que son temps est achevé et attendent impatiemment un nouveau chef qui sera suffisamment fort pour le défier.

Histoire : le Roquefief s'appelait jadis le fief de Roquepoigne, un domaine gouverné par un chef bandit dans le territoire de la vieille féodalité des Coltènes. Vlek Col Vlekzed, surnommé Roquepoigne, était un implacable bandit banni des Nomades des Steppes, en raison de ses vices et de sa cruauté, et abandonné à son sort. Il parcourut les frontières de sa patrie pendant plusieurs années et finit par rassembler autour de lui un grand groupe d'hommes malfaisants. Avec eux, il parvint à attaquer l'un des anciens Royaumes brigands et à enlever la majeure partie de sa population. Il la déporta au-delà de la baie des Crocs-Blancs, où il fit bâtir la ville fortifiée de Vlekstaad. Les Coltènes étaient très anxieux face à cette présence sur leurs terres, mais Vlek promit une trêve et offrit même de négocier avec leurs chefs. Alors même que ceux-ci se rendaient au lieu de rencontre prévu, ils tombèrent dans une embuscade et furent massacrés par les hommes de Roquepoigne. Le reste de l'armée des Coltènes fut mis en déroute et Vlek entreprit de régner sur l'ensemble du territoire.

Les parias de nombreuses nations furent attirés par l'infamie de Roquepoigne et vinrent grossir les rangs de ses suivants. Roquepoigne fit de la maîtrise du Fief une position semi-héréditaire, accessible seulement à ses descendants. Il leur fut permis de s'affronter deux fois par année au cours du Rituel du combat, visant à déterminer le rang des challengers des différents leaders du Fief. Le grand gagnant obtenait le droit de défier le Maître du Fief pendant que les perdants survivants rejoignaient les rangs des Poings, les plus talentueux devenant des chefs ou des leaders de groupes de guerriers. Les Coltènes n'eurent pas leur place dans cette hiérarchie et beaucoup s'enfuirent dans la forêt d'Hraak, ou audelà de la baie des Grands phoques et de l'avancée septentrionale des Corusques, pour vivre dans la toundra du Taïval, sur les terres des Barbares des glaces.

Ceux qui ne purent s'enfuir furent obligés de servir Roquepoigne et ses descendants. Au fil des générations cependant, ils émergèrent lentement grâce à une forme de commandement, basée sur une élection par les guerriers d'une tribu ou d'une communauté. Or, le Rituel du combat avait causé la mort de tant de chefs en herbe que ses adeptes se firent plus rares. Le Fief se retrouva divisé entre ceux qui soutenaient les traditions de Roquepoigne et ceux qui souhaitaient rétablir la féodalité des Coltènes. Le soutien de chaque camp était tel que la guerre civile menaçait. Sevvord Barberousse, déjà rusé Maître du Fief à l'époque, étouffa le danger en proposant sa propre forme de gouvernement. Il prendrait le titre de rhelt et sa position ainsi que celles de ses atamans seraient héréditaires. Les hommes les plus importants de chaque région éliraient leurs propres chefs de guerre. Sevvord proposa également de conserver le Rituel du

combat à titre d'épreuve pour pouvoir servir dans l'armée de métier du rhelt.

La Grande guerre de Faucongris qui apporta tant de misère et de ruines en Flannesse débuta ici, dans le Roquefief. Amenés à s'allier avec les barbares du nord à la suite d'une ruse de Iuz, les Poings s'enfoncèrent vers le sud pour attaquer leurs vieux ennemis de la Taine. Même si les Suellois se retirèrent rapidement de la fausse confédération, les armées de Sevvord Barberousse s'engouffrèrent dans la passe du Tonnerre et s'emparèrent par surprise de la ville de Colbutte en Taine. Moins de deux semaines plus tard, la capitale du pays tombait aussi et son duc fuyait dans le comté d'Urnst. Le rhelt de Roquefief se retrouva chef suprême de le Taine, mais il était sous le contrôle surnaturel de Iuz. En effet, un puissant charme, quasiment indécelable, avait été placé sur Sevvord. Il demeura en place pendant six années, durant lesquelles le Roquefief continua d'occuper la Taine, réduisant sa population en esclavage plutôt que de la massacrer.

Il y a moins de trois ans, durant une période de razzias suelloises sur le Roquefief, l'enchantement magique de Sevvord Barberousse prit fin. Sans savoir pourquoi, il fut pris d'une rage qui aurait tué n'importe quel autre homme. Il rassembla ses Poings éparpillés aux quatre coins de la Taine et leur fit d'abord tuer tous les prêtres de Iuz sur lesquels ils purent mettre la main. Puis, ils firent de même pour tous les habitants qu'ils purent trouver. Ne laissant ensuite qu'une force d'arrière-garde pour occuper Colbutte, Nevond Nevnend et le territoire situé au nord de la rivière Zumkande, Sevvord revint en force dans le Roquefief. Son armée repoussa les barbares de Keltène et sécurisa le défilé pendant qu'il retournait à Vlekstaad avec sa garde personnelle. La ville n'était plus qu'une ruine fumante, et ses habitants étaient morts ou en fuite. Il condamna les barbares suellois pour cette attaque qui n'avait laissé derrière elle aucun survivant capable de décrire ce qui s'était passé. Un groupe de guerriers sélectionnés avec soin suivit leurs traces jusque dans les Griffons inférieurs, où elles disparurent. Sevvord jugea que les Suellois s'étaient enfuis à travers les montagnes jusque dans leur patrie du Rhizia.

Bien qu'il voue principalement sa haine à son ancien " allié " Iuz, le rhelt a juré de se venger des Suellois. Actuellement, Vlekstaad est en voie de reconstruction, fortifiée et dotée d'une nouvelle garnison. Keltène et Purmoulin ont acquis plus d'importance dans les affaires du Roquefief, surtout à la lumière de la guerre en cours avec les barbares. L'occupation de la Taine est pour ainsi dire terminée, sauf pour Colbutte et Nevond Nevnend. Peut-être qu'effectivement, les grandes réalisations du premier rhelt du Roquefief sont sur le point de s'achever.

Conflits et intrigues : tous veulent se venger des barbares du Nord qui ont incendié Vlekstaad, mais les forces de Iuz sont encore plus détestées. On soupçonne l'existence de différents complots fomentés entre Iuz et plusieurs des chefs de guerriers, tout cela dans le but de prendre le contrôle du Roquefief. Le nombre de meurtres de chefs guerriers (commandités par leurs semblables) est en augmentation.

Royaume du Nord

Nom officiel : Grand royaume d'Ærdie septentrionale

Dirigeant : Sa Vertueuse et Transcendante Majesté, le Roi Suprême d'Ærdie Septentrionale, Grenell Ier, Grand Prince de la Maison Nælax (LM, M, humain, Prê19 de Hextor)

Gouvernement : monarchie féodale indépendante dotée de forts aspects théocratiques ; le monarque actuel est le prêtre d'Hextor de plus haut niveau du royaume et il dirige simultanément les forces de l'Église, la branche nordique de la maison royale (Nælax), tous les nobles du royaume et les chefs inhumains qui sont à son service.

Capitale : Estebelle

Villes principales : Atirr (pop. 19 700), Baie-Kaport (pop. 5 800), Belport (pop. 9 100), Chanloré (pop. 15 800 plus 4 000 orques), Darnagal (pop. 6 400), Délaric (pop. 22 000), Estebelle (pop. 35 000), Filandre (pop. 4 700), Luverne (pop. 3 100), Rinloru (milliers de morts-vivants ; assiégée), Winétha (pop. 19 300)

Provinces : onze principautés et quelques minuscules comtés, baronnies, etc. ; presque toutes les provinces sont centrées autour de cités, de villes, de châteaux ou de forteresses

Ressources : denrées alimentaires, textile, électrum, huile de baleine ; ces ressources ne sont pas exportées

Monnaie : [inspirée d'Ærdie] dragon (pp), couronne (po), noble (pe), denier (pa), commun (pc), roue (pièce de fer, 20 pf = 1 pc)

Population : 2 618 200 – humains 83 % (OFs), orques 9 %, gobelins 3 %, halfelins 2 %, demi-orques 1 %, autres 1 %

Langages : commun, vieil œridien, orque

Alignements : LM*, NM, N, CM, LN

Religions : Hextor*, Zilkus, Érythnul, panthéon orque, divers dieux gobelinoïdes

Alliés : Marche aux ossements (faible)

Ennemis : Ahlissa, Nyrond, Ratik, Barbares du givre/des glaces/des neiges

Tour d'horizon : il y a une décennie à peine de cela, les terres qui forment aujourd'hui le Royaume du Nord comprenaient la Province du Nord et quelques possessions nordiques de l'ancien Grand royaume. Après l'effondrement de l'empire, suite à la Grande guerre (584 AC), et la dévastation de Rauxès qui suivit, ces territoires s'unirent en un royaume indépendant gouverné depuis la vieille capitale provinciale d'Estebelle.

La frontière septentrionale du Royaume du Nord demeure le Tessar et s'étend depuis le comté indépendant de Knurl dans la Marche aux ossements jusqu'aux collines de Belport, sur la Côte du Solnor. La frontière méridionale est beaucoup moins bien définie, les prétentions du royaume dépassant souvent son emprise réel. Cette frontière officieuse s'étendrait actuellement depuis le nord des falaises aux Mouettes sur la Côte du Solnor (incluant la ville de Winétha) et continuerait vers l'ouest à travers la principauté de Délaric jusqu'à la forêt d'Adri, à trois jours au sud de Chanloré. Les terres qui se

trouvent au sud de cette frontière font l'objet d'une dispute entre le Royaume du Nord et l'Ahlissa. La région contestée forme un triangle entre les falaises aux Mouettes, le nord-ouest du Grand-Bois et le sud-est de l'Adri. Elle englobe des villes qui, comme Ponsale, n'ont pas encore choisi leur maître mais, plus important encore, inclut les environs de l'ancienne capitale, Rauxès. Le propriétaire de cette région devrait (bientôt) émerger par la force des armes.

Le Royaume du Nord ne comporte pas beaucoup des richesses naturelles qui abondent ailleurs dans les terres de l'ancien Grand royaume. Seule une fraction de ses terres est aussi fertile que celles des bassins des fleuves et des rivières du sud. Cette zone agricole se trouve essentiellement située le long des berges de la Flannie supérieure. Le reste des sols du royaume, particulièrement près des côtes, est assez rocailleux et plus propice au pâturage qu'à l'agriculture. Les ressources minérales ne sont pas nombreuses non plus, mais les différents minerais extraits des collines sises entre les villes de Belport et Port-Jean jouent un rôle clef dans le bien-être économique du pays. La vaste forêt d'Adri, dans l'ouest, est une source importante de nourriture et le lieu de nombreux pillages, bien que ses habitants résistent de leur mieux à ces attaques. Les cités côtières comme Baie-Kaport et le port d'Atirr vivent de la pêche et de la chasse à la baleine, des industries dont les produits sont en très grande demande lorsqu'il s'agit de nourrir et d'approvisionner les populations de l'intérieur du pays qui travaillent dans les villes et les cités. Un élément joue en faveur du Royaume du Nord : il s'agit de la présence sur son territoire d'un important réseau de *diraweins*. Ces routes magiques construites par les anciens Ærdis permettent des déplacements rapides sur de grandes distances. L'une de ces *diraweins* se dirige plein sud vers l'Ahlissa et est étroitement surveillée.

Les habitants du royaume diffèrent quelque peu de leurs semblables de l'ancien Grand royaume. Ainsi, les Ærdis du sud constituent le plus souvent un brassage œridien et suellois, alors que dans le nord, et plus particulièrement dans l'ancienne Province du Nord, ils sont le plus souvent d'origine œridienne et flanna, leur peau et leurs cheveux étant plus sombres. Une hausse aussi importante qu'inquiétante du nombre d'orques et autres humanoïdes d'alignement mauvais a été remarquée au cours des dernières décennies. La noblesse ærdienne considère qu'il s'agit de races inférieures mais les emploie beaucoup comme ouvriers et mercenaires partout à travers le territoire.

Grenell, de la maison Nælax, dirige le Royaume du Nord avec beaucoup de sang-froid et une rudesse sans bornes. Son autorité temporelle se trouve augmentée par sa position dominante au sein de l'Église d'Hextor, dont il est le chef titulaire dans le nord. La lignée de succession du Royaume du Nord est confuse et il existe plusieurs prétendants, d'autant que Grenell n'a toujours pas de descendance. Les serviles et flagorneurs princes nælaxiens sont nombreux à la cour débauchée d'Estebelle.

Pendant que l'attention de Grenell se tourne vers le sud, celle de ses malfaisants alliés inhumains se concentre vers le nord. En effet, les orques et les gnolls des Hautes-Serres brûlent d'assister à la destruction du Ratik. Bien que la présence de ces orques risque à tout moment de faire tomber le Royaume du Nord dans le chaos, elle constitue peut-être aussi l'un des principaux facteurs de cohésion de la nation. Chaque prince et seigneur du Royaume du Nord comprend parfaitement que le fait de trahir Grenell signerait le début d'incessants raids de ses alliés orques. Ces derniers, organisés en troupes de choc, ne font preuve d'aucune considération pour l'humanité et sa culture (quoi qu'ils aient grandement profité de l'art de la guerre et du commandement des humains).

Les principautés majeures du Royaume du Nord (habituellement nommées d'après leur capitale régionale) et leur maison régnante sont présentées dans la table qui suit. On sait trop peu de choses au sujet de ce pays pour en dire davantage.

Histoire : les Ærdis s'installèrent d'abord entre le cours inférieur de la Flannie et la côte d'Ærdi, il y a de cela huit cents ans. Leur intérêt pour les vastes terres des Flannas comprises entre la forêt d'Adri et la Côte du Solnor était bien moindre que pour celles se trouvant plus au sud. Après avoir conquis et intégré le royaume d'Ahlissa dans le territoire toujours plus vaste de la Province du Sud de l'ancienne Ærdie, ils y établirent des domaines pour les princes des maisons Crandaine et Darmen.

Les autres Maisons célestes, telles que les Nælax et les Torquan, désiraient elles aussi obtenir leur propre domaine. Elles se tournèrent donc vers les terres du Nord. Tout le monde s'accorde à dire qu'à l'époque, leurs habitants flannas étaient vils et décadents. Depuis des siècles, ils vénéraient des puissances des ténèbres et des divinités dragonnéennes et agressaient continuellement leurs

Table 5 : provinces du Royaume du Nord

Principauté	*Maison*
Atirr	Torquan
Baie-Kaport	Torquan
Belport	Nælax
Chanloré	Nælax
Darnagal	Nælax
Délaric	Nælax
Estebelle*	Nælax
Filandre	Nælax
Hautes Terres**	Garasteth
Rinloru***	Torquan
Winétha	Garasteth

*La principauté-capitale du royaume.

**La capitale des Hautes Terres est Chutes-Rouges ; il s'agit d'un grand château et de fortifications militaires s'élevant sur le Tessar.

***Actuellement, Rinloru est une cité de morts-vivants assiégée par des armées torquannes qui tentent d'anéantir le prêtre dément de Nérull (un ancien prince torquan) et ses macabres armées qui contrôlent la ville.



voisins. Ceux-ci ne perdirent pas de temps à s'allier avec les Ærdis lorsque leurs armées remontèrent le cours de la Flannie et conquirent les royaumes flannas au Ve siècle CO. La plupart de ces terres prirent ensuite le nom de Province du Nord de l'Ærdie et les Nælax se retrouvèrent en position dominante. Après avoir éradiqué presque tous les vestiges de l'ancienne culture flanna, ils établirent leur cour à Estebelle en 503 CO (–142 AC) et entamèrent la construction d'un État profondément ancré dans le dogme d'Hextor.

En 134 AC, les premiers rois suprêmes raxiens inaugurèrent une série de mesures qui devaient éventuellement conduire à la chute de leur maison quelque trois siècles plus tard. Cette année-là, le coléreux roi suprême Toran Ier déposa l'héritier de la maison Nælax du trône de la Province du Nord et nomma à sa place le chef de la petite mais grandissante maison Atirr. Citant l'incapacité des Nælax à soutenir les efforts militaires héroïques de l'Ærdie dans la Marche aux ossements et le Ratik, Toran réduisit leur maison à un rôle de second plan dans la province. La maison Atirr établit le siège de son pouvoir dans sa capitale, sur la côte, ce qui laissa Estebelle retomber dans l'ombre. Le territoire connut une brève période de renaissance sous cette tutelle éclairée. Les Atirr régnèrent pendant près d'un siècle, atteignant le faîte de leur gloire sous la tutelle de l'herzog Atirr Aéodoriche, ancien chef de l'amirauté ærdienne et héros des guerres Duxchanoises. Les Nælax reprirent finalement le trône de la Province du Nord en 223 AC, après la mort prématurée de l'herzog Atirr Movaniche. Certains prétendent que les Nælax parvinrent à leurs fins en remboursant les dettes énormes du roi suprême Zelcor Ier, lui qui avait d'ailleurs acheté son propre titre plus d'une décennie auparavant.

Les Nælax devinrent plus puissants encore vers la fin des années 250 AC, lorsque leur principale rivale, l'Église héronéenne, fit sécession dans des provinces lointaines comme la Furyondie et la Pavoisie. Elle se retira du même coup du Grand royaume, dont la décadence allait croissante, et les Nælax n'eurent plus à lutter contre elle pour gagner l'attention du Trône de malachite. De nombreuses tragédies frappèrent la maison Rax pendant les deux siècles suivants, alors même que la puissance des Nælax continuait de grandir. Beaucoup de ces incidents furent certainement provoqués par les Rax eux-mêmes, mais d'autres n'étaient pas de leur fait et les cancans de la cour ne tardèrent pas suggérer qu'une vieille dette contractée dans le Nord était en passe d'être remboursée.

Les Nælax atteignirent leur nadir dans la Province du Nord avec l'ascension de l'herzog Ivid Ier du Nord dans les années 430 AC. Au cours des siècles précédents, les Nælax étaient devenus la plus puissante maison du royaume et menaient une guerre souterraine contre les Rax. Fait encore inhabituel pour les Ærdis à l'époque, les Nælax employaient des mercenaires orques et gobelins pour accroître leur puissance militaire. Évidemment, lorsque Ivid Ier monta sur le Trône de malachite en 446 AC, la Province du Nord demeura son alliée la plus ferme et la principale possession de ses cousins.

L'importation d'orques et de gobelinoïdes s'intensifia après la chute de la Marche aux ossements, car l'herzog Grenell, cousin d'Ivid V, conclut un pacte avec les chefs orques et gnolls qui avaient déposé le marquis Clément. D'aucuns imaginent d'ailleurs que Grenell fut pour quelque chose dans la chute de Clément, car il fut très prompt à s'allier avec les humanoïdes qui prirent le contrôle de la nation. Aujourd'hui, près de 10 % de la population du Royaume du Nord est constituée d'humanoïdes d'alignement mauvais, surtout des orques de la tribu de la Lune de mort. Ces brutes sont la source de bien des tourments dans le royaume et leurs actions vont souvent à l'encontre des plans de Grenell (aussi bien que des leurs).

À la suite de la dévastation de Rauxès en 586 AC, Grenell devint l'héritier de la maison Nælax. Tout comme son rival au sud, le grand prince Xavenère de la maison Darmen, l'ancien herzog s'est autoproclamé roi suprême, chef d'un empire véritable. Les assertions de Grenell sont prises bien moins au sérieux par la plupart des maisons royales de l'ancien Grand royaume que celles de Xavenère. Cependant, chacun reconnaît que la présence simultanée de Grenell et Xavenère menace leurs prétentions respectives à gouverner un véritable État regroupant l'ensemble du peuple ærdien. Pour le moment, le roi suprême d'Estebelle est trop embrouillé dans ses propres affaires pour déployer les efforts nécessaires au règlement de cette question et il semble bien que Xavenère ait le dessus. Tout le monde s'attend à la guerre.

La plus sérieuse menace du royaume (outre le risque d'un soulèvement des orques) est le conflit qui fait rage autour de Rinloru, maintenant dévastée après quatre années de siège. Ivid V y fit transformer un noble, prêtre mineur de son état, en animus pendant la Grande guerre, afin qu'il gouverne la ville et les terres environnantes. Le prêtre s'amouracha de sa macabre condition et nourrit maintenant un désir mégalomaniaque de convertir tout le Grand royaume au culte de Nérull. Depuis 587 AC, Delglath l'Éternel a révélé son génie militaire et ses talents de lanceur de sorts hors pair, résistant à la vaste armée qui l'encercle. Ses propres troupes de morts-vivants sont constituées des anciens citoyens de la cité et il est appuyé par de nombreux prêtres de Nérull qui lui sont loyaux, bien qu'il soit indubitablement dément. Le fait que Delglath soit en possession de plusieurs artefacts inquiète beaucoup de personnes qui craignent que la situation ne dérape s'il n'est pas rapidement terrassé.

Conflits et intrigues : la guerre est à peu près inévitable entre le Royaume du Nord et l'Ahlissa à propos de leur frontière commune mal définie et des terres agricoles fertiles qu'on y trouve. Même si Grenell aimerait envoyer ses orques à l'assaut de l'Ahlissa, leur propre intérêt se porte vers le nord. Ils souhaitent attaquer le Ratik et soutenir la Marche aux ossements. Les forces de l'herzog continuent de combattre une armée de morts-vivants dans la cité de Rinloru, mais le désastre semble être contenu pour le moment. Grenell a envoyé des prêtres d'Hextor et des magiciens dans l'île des Âmes perdues, un endroit qui lui fut autrefois interdit par Ivid V.

Royaumes brigands

Nom officiel : (autrefois) Coalition des libres seigneurs ; (maintenant) Brigandie (à l'intérieur de l'empire de Iuz)
Dirigeant : différents petits seigneurs de guerre, tyrans sans importance ou mages des Âmes damnées mineures, en apparence tous au service de Iuz
Gouvernement : plusieurs dictatures mineures plus ou moins alliées entre elles, actuellement " administrées " (souvent de façon nominale seulement) par les forces d'occupation de Iuz
Capitale : (autrefois) la plus grande ville du plus puissants des fiefs, habituellement Perchefreux ; cf. " Provinces " ci-dessous
Villes principales : Alhastère (pop. 4 700), Balmont (pop. 1 300), Fort-Grouse (pop. 1 100), Gué-du-Séné (pop. 1 200), Hallorne (pop. 540), Marsakire (pop. 630), Narléon (pop. 2 400), Retrouvailles (pop. 2 300 humains, 5 000 orques), Roc-la-Faille (pop. 5 000), Perchefreux (pop. 17 000), Sarêche (pop. 3 600), Sto (pop. 13 300)
Provinces : (autrefois) nombre variable de fiefs indépendants, le plus souvent dix-sept ; (aujourd'hui) différents territoires mal définis gouvernés depuis quatre " capitales régionales " (Hallorne, Perchefreux, Roc-la-Faille et Sto) ; toute la région fait elle-même partie de l'empire de Iuz
Ressources : argent (dans la Faille béante)
Monnaie : devises diverses produites par chacun des fiefs ou volées à des nations souveraines
Population : 475 200 – humains 79 % (OFSb), demi-orques 9 %, halfelins 5 %, elfes 3 %, gnomes 2 %, nains 1 %, demi-elfes 1 %
Langages : commun, orque, halfelin
Alignements : CN, CM*, NM, N, LM, CB
Religions : Iuz (officiellement), mais également Olidammara, Érythnul, Norébo, Hextor, panthéon orque, Nérull, Ralishaz, Kurell, Fharlanghn, Pholtus, Trithéréon, Rudd, dieux gobelinoïdes variés
Alliés : aucun
Ennemis : Pavoisie, Furyondie, Roquefief, Nomades des Steppes, Taine, comté d'Urnst, Arbonne, Nyrond, Chevaliers du saint Pavois, Chevaliers du Cerf, factions hostiles au sein du gouvernement de Iuz (parfois)
Tour d'horizon : les terres des Rois brigands sont arables, mais elles ne sont pas particulièrement fertiles car elles sont très rocailleuses et ont été cultivées à outrance dans le passé. Certains érudits croient que la rude nature des autochtones trouve son origine en ces difficultés agricoles puisqu'elles n'encouragent pas l'établissement de communautés d'envergure et pavent la voie au banditisme des fermiers pauvres qui s'en prennent aux caravanes marchandes.

Bien qu'elle ne soit pour la plus grande part qu'une vaste plaine plate dénuée de relief, la région abrite un élément géographique particulièrement étonnant : la sinistre Faille béante. Des centaines de récits et de légendes racontent comment ce grand canyon vit le jour. En tout cas, il s'agit assurément d'un repaire de créatures dangereuses où surviennent de curieux effets magiques. À ce portrait déjà peu engageant s'ajoutent maintenant des centaines de bandits luttant contre les forces d'occupation de Iuz.

Les conditions climatiques sont généralement tempérées, l'hiver comportant néanmoins son lot de tempêtes violentes et même de blizzards entre la fin de longuenuit et le début de doufoyer. Ce climat contraste avec celui de l'été où des sécheresses surviennent fréquemment pendant le mourant, menaçant d'autant les récoltes de grain et la production bovine.

Avant la Grande guerre, les seigneurs locaux luttaient souvent les uns contre les autres. Lorsque l'ensemble de la région se voyait menacé par un ennemi extérieur (habituellement la Pavoisie, la Taine ou la Société cornue), chaque seigneur envoyait une partie de ses troupes. Ces armées de bandits se montaient souvent à plus de quinze mille combattants.

Bien que les forces de Iuz occupent et administrent actuellement la majorité des terres des Royaumes brigands, quelques anciennes divisions politiques demeurent (ce qui n'est pas toujours le cas des populations qui leur sont associées). Certains fiefs ont survécu ou sont même revenus à la vie après la conquête de la région par Iuz, ajoutant au chaos d'un empire déjà très tumultueux. Ce qui suit offre un bref aperçu des vieux domaines et de leur statut actuel.

Abbarra : étendue sauvage de plaines accidentées située entre la Felrive et les Halliers, juste à l'ouest des Terres du milieu, l'Abbarra a longtemps été dirigée par un groupe d'assassins puissants. Dans une région sans foi ni loi et aussi chaotique que les Royaumes brigands, la lame d'un tueur professionnel est hautement estimée. Pour cette raison, les Abbarrains s'en sont toujours bien sortis malgré la médiocrité de leurs terres cultivées à l'excès. L'Abbarra a perdu la plupart de ses hommes dans la prairie des Ossements d'acier (dans le nord-est de Fort-aux-Vers), le site d'un horrible massacre orchestré par un prêtre dément de Iuz à Brassine en 584 AC. Certains assassins ont cependant survécu et, probablement regroupés sous la bannière de leur ancien chef, le cruel Kor (NM, M, humain, Asn12), s'en prennent maintenant aux rares patrouilles de Iuz dans la région. Ces " terroristes " frappent depuis des bases bien cachées et vivent des produits de la terre. Techniquement, l'Abbarra est gouvernée depuis Hallorne mais est généralement ignorée de l'empire.

Baronnie de Fort-aux-Vers: bien que le personnage de Iuz le Maléfique domine les histoires de croque-mitaines à l'heure du coucher des enfants des Royaumes brigands, l'édifice macabre connu sous le nom de Fort-aux-Vers et les terres déformées qui l'entourent représentent dans la région une source de frissons légitimes. Territoire désolé et presque inhabité depuis toujours, la baronnie de Fort-aux-Vers englobe les terres situées au nord des Champs de guerre, le long du cours supérieur de la Ritensa, sur une distance de 120 à 150 km à l'est de celle-ci.

En 578 AC, Fort-aux-Vers succomba à une invasion de la Société cornue mais ne fut occupé que pendant trois



mois. Le bien-fondé des rumeurs selon lesquelles l'Innommable hiérarque rendit lui-même visite à Fort-aux-Vers ne fut jamais établi. Cependant la plupart des gens croient que les lugubres seigneurs du domaine signèrent un pacte quelconque avec les dirigeants de Molag, leur assurant ainsi une certaine autonomie au niveau local. Les hommes de Fort-aux-Vers prirent part à l'invasion de la Pavoisie (579 AC) et se joignirent plus tard aux troupes de Iuz, mais ils furent décimés dans la prairie des Ossements d'acier. Les survivants, soldats et citoyens, s'enfuirent dans la Felrive, tout comme ils l'avaient fait un an auparavant, lors de l'invasion de la région par les forces de Iuz.

Fort-aux-Vers lui-même, situé à environ 60 km à l'ouest de la prairie des Ossements d'acier, est encore debout et on raconte que ses étranges propriétaires y résident toujours. Les ordres de Iuz envoyés aux troupes stationnées dans cette contrée passent directement par Fort-aux-Vers plutôt que par Hallorne, la capitale régionale. Les gens du peuple qui n'ont pas fui la région ont vu peu de changements dans leur vie quotidienne. Cependant, le fait que Fort-aux-Vers fasse maintenant partie de l'empire de Iuz n'échappe à personne. Ainsi, après une rencontre de trois jours avec les seigneurs de Fort-aux-Vers, les représentants de l'Ancien firent exécuter publiquement le baron Oltagg, le porte-parole des seigneurs. Son cœur qui bat toujours est magiquement conservé dans le village central d'Obre-le-Hameau.

Personne ne connaît le véritable visage des seigneurs de Fort-aux-Vers. Les rumeurs varient quant à leur nature ; humains tout ce qu'il y a de plus ordinaire, fiélons, anciens seigneurs réanimés ou pire encore. Le bâtiment et la province tirent leur nom des vers ténébreux qui rampent littéralement sur les murs du château. Ce détail repoussant en a conduit plus d'un à soupçonner que la magie de l'infâme archiprêtre Kyuss devait y être pour quelque chose dans les affaires courantes de la région.

Bastion des terres du milieu : ce fief était autrefois établi dans la plaine comprise entre la Felrive et les Halliers et était gouverné depuis un temple hextorien fortifié situé juste en face de Perchefreux, de l'autre côté de l'Arsommaille. Tout au long de son histoire, les brigands des Terres du milieu aidèrent ou combattirent les armées de Perchefreux, selon la fortune du moment et les alliances conclues entre le graaf local et le plar de la capitale de la région. En 583 AC, les Terres du milieu et Perchefreux étaient de nouveau alliées et les troupes de Iuz y rencontrèrent une farouche résistance, qui s'avéra cependant inutile. La capitale tomba aux mains de l'ennemi et le temple d'Hextor fut rasé. La plupart des survivants furent massacrés un an plus tard dans la prairie des Ossements d'acier. La région est maintenant sous le contrôle des orques de Retrouvailles qui répondent généralement de leurs actes devant le graaf Demmel Tadurinal (CM, M, humain, Prê8 de Iuz), un prêtre flagorneur basé à Perchefreux. Le graaf est aussi responsable des patrouilles sur l'Arsommaille.

État-cité libre de Sto : les terres comprises à l'intérieur des deux coudes inférieurs de l'Arsommaille, juste à l'ouest du bois des Fous, sont contrôlées par la ville de Sto, depuis longtemps connue sous le nom du " Guêpier ". Comptant parmi les plus puissants États des Royaumes brigands, la ville fortifiée faisait du commerce des armes un produit majeur d'exportation quand débuta la Grande guerre. Elle attaquait et commerçait tout à la fois avec le Nyrond et le comté d'Urnst. Elle était aussi à la tête d'un immense réseau de contrebande passant par la rivière et les routes. Ses voleurs et ses mercenaires étaient reconnus à travers toute la Flannesse pour leurs superbes talents et leurs mauvaises manières. Sto se déclara en faveur de Iuz après avoir été témoin du sort réservé à l'Arsommaille et au Johrase et la " capture " de la cité ne changea pas grand-chose à la vie quotidienne de ses habitants. Sto fut l'une des trois premières capitales régionales désignées par Iuz en 584 AC.

Actuellement gouvernée par l'obèse mais intrépide caïd Renfus le Marbré (N, M, humain, Rou12), Sto commandite des raids de brigands dans le nord du Nyrond et ses troupes pillent les convois de vivres de l'armée des expatriés tainois qui tentent de reprendre leur patrie sous la conduite du duc Éhyeh III. Les attaques de part et d'autre de l'Arsommaille entre Sto et la forteresse de Ventnor, dans le comté d'Urnst, surviennent de plus en plus fréquemment. Cependant, le comté d'Urnst n'envisage toujours pas d'envahir son voisin du nord de la rivière. La frontière nordique du domaine de Sto est également bien gardée afin de la défendre des raids de prêtres mineurs de la Dimre qui auraient envie de faire du zèle.

Clans unifiés des Champs de guerre : l'identité du premier individu ayant revendiqué les terres situées à l'est de la Ritensa s'est perdue dans les brumes de l'histoire. Bien avant la formation de la vice-royauté du Ferrond, les Champs de guerre constituaient déjà une terre chaotique déchirée par d'incessants combats. Situés à la croisée de la Pavoisie, de la Société cornue et du reste des Royaumes brigands, les Champs de guerre furent les témoins de quelques-unes des plus titanesques batailles de la longue histoire de la région. Les " Clans unifiés " des Champs de guerre ne l'ont toujours été que de nom. Ils furent parfois gouvernés par une seule entité, mais cela était le plus souvent dû au fait qu'un des dirigeants était suffisamment puissant pour capturer ou obliger les autres chefs de clans à faire selon sa volonté plutôt que par sentiment réel d'unification. Ce chef suprême, connu sous le nom de général-protecteur, régnait par l'oppression. Il faut bien avouer que d'innombrables générations de chaos et de banditisme ne lui laissaient guère le choix.

Lorsque les Nomades des Steppes traversèrent la frontière nordique de la Société cornue en 578 AC, le général-protecteur des Champs de guerre faisaient partie des seigneurs bandits qui prêtèrent allégeance aux Hiérarques. Peu de temps après, les troupes du duc de Taine traversaient le Zumkère et menaçaient le Grosskopf. Les Champs de guerre retirèrent leur soutien à la Société cornue, déclenchant une invasion punitive de

cette dernière. Le royaume miniature fut dès lors contrôlé par Molag jusqu'à la Grande guerre.

Au printemps 579 AC, les Champs de guerre et Fort-aux-Vers, dirigés et soutenus par la Société cornue, attaquèrent la Pavoisie occidentale. À la suite de leurs succès initiaux, ils furent rejoints par les armées du Reyhu, de la Rougepoigne, de la Faille et d'autres domaines. La Pavoisie tomba et les Campiguerriers pillèrent la contrée jusqu'à Crêtemur et Port-la-Hache. Ils se retirèrent en 583 AC, inquiétés par un changement soudain dans les ordres envoyés aux troupes de la Société cornue (changement initié par Iuz qui, après avoir tué les Hiérarques, avait pris le contrôle de cette nation). L'armée des Champs de guerre finit par joindre les rangs de Iuz mais subit des pertes irréparables dans la prairie des Ossements d'acier et se rebella. Les Champs de guerre furent alors envahis et dévastés par les hobgobelins de Iuz, ses citoyens et ses soldats dispersés aux quatre vents.

Actuellement, les Champs de guerre sont beaucoup moins militaires dans leur nature que ne le laisse croire leur nom. On y retrouve pratiquement plus que des étendues sauvages inhabitées et des ruines. Administrés depuis la capitale régionale de Hallorne, ils fourmillent d'hobgobelins et on y rencontre très peu d'humains. Les hobgobelins ont envoyé nombre des leurs combattre les Pavoisiens de retour à Crêtemur. Durant les cinq dernières années, nul n'a plus vu le précédent général-protecteur, un imposant guerrier nommé Hok (CN, M, humain, Gue14).

Comté des Halliers : englobant l'ensemble des Halliers, la partie la plus occidentale des terres désolées de la Faille, les plaines bordant les Champs de guerre et l'ancienne Pavoisie, le comté des Halliers a grandement souffert de l'invasion des armées de Iuz. Fondé par une bande de joyeux larrons vénérant Olidammara, le peuple des Halliers a vu sa nature joviale mise à rude épreuve par les raids hobgobelins et l'occupation de tout son territoire, à l'exception des profondeurs les plus inaccessibles de ses forêts.

Iuz gouverne cette région depuis la petite ville d'Hallorne, ancienne capitale du comté comptant maintenant parmi les capitales régionales de l'Ancien. À une certaine époque, Hallorne était un endroit sinistre rempli de zombis, et cela grâce aux bons soins d'un prêtre dément de Iuz et de ses nombreux alliés démoniaques. Après la Fuite des fiélons et la mort du prêtre, le dirigeant actuel de la ville restaura un semblant de normalité, mais empreinte de malfaisance. Le comte Aundurach (CM, M, humain, Prê13 de Iuz), l'une des nouvelles Âmes damnées mineures de Iuz, est aussi fou que son prédécesseur et gouverne aussi inefficacement que rudement le peuple des Halliers. Il arbore de manière ostentatoire un sceptre magique confectionné avec les os de Reynard, le chef rebelle du comté capturé et mis à mort en 589 AC. Le comte est censé contrôler toutes les activités dans la Brigandie, au nord et à l'ouest, mais il est peu probable que ce soit le cas.

Quelques centaines d'hommes et de demi-elfes se sont enfoncés au plus profond de la forêt et, depuis 585 AC, ont obtenu l'assistance de prêtres de Furyondie vénérant le culte de Trithéréon et ayant accès à une magie considérable. Toutes les tentatives de destruction des Halliers entreprises depuis Hallorne ou Roc-la-Faille ont échoué, la forêt semblant soigner à une vitesse vertigineuse les blessures qui lui sont infligées.

Défenseurs de Château-vert : la Felrive orientale au sud de la rivière Arsommaille était un État largement dominé par les humains mais qui comptait malgré tout une population importante d'elfes sylvestres et de demi-elfes renégats. Les Castelverdiens étaient (et sont encore) de joyeux adorateurs d'Olidammara. Ils parvinrent à échapper au massacre de la prairie des Ossements d'acier et se retirèrent dans leur coin de la Felrive. Ils ont depuis souffert de nombreux raids des magiciens, prêtres et orques de Iuz, mais certains continuent à s'accrocher, aidant l'alliance reyhue-elfe de l'autre côté de la rivière. Ils évitent cependant les plaines du sud.

Duché de l'Arsommaille : situé sur la rive septentrionale de l'Arsommaille, au nord du Grand coude, et essentiellement constitué des plaines se trouvant à une distance de 50 à 100 kilomètres de la pointe orientale des terres désolées de la Faille, le duché a toujours fait office de curiosité dans cette contrée de criminels et de meurtriers que sont les Royaumes brigands. Bien qu'une bourse fût autant convoitée ici que dans les autres fiefs, l'Arsommaille possédait un certain sens de l'honneur qui fit toujours défaut à la plupart de ses voisins.

La rumeur veut qu'à l'époque, le duché était gouverné par un puissant noble de la dynastie Gellor d'Urnst. L'Arsommaille a toujours été le repère des amateurs de sensations fortes et des hors-la-loi n'affichant pas de tendances sadiques ou malfaisantes. Malheureusement, rien de tout cela ne fut d'une quelconque utilité lorsque les troupes de Iuz envahirent le duché en 583 AC. Le château de la capitale du domaine fut détruit et la plupart des habitants du duché s'enfuirent vers le comté d'Urnst, Sto ou la Faille. Une magie puissante fut mise en œuvre au cours de la bataille, ce qui explique que l'Arsommaille est aujourd'hui inhabitée et son territoire dévasté. La chasse n'offre maintenant plus de proies sur ce territoire placé sous l'autorité de Sto. D'aucuns, parmi lesquels la comtesse Belissica, pensent que le duc Gellor (N, M, humain, Gue12) est mort. Cependant, les habitants de Sto racontent que Halga, la grande prêtresse de Iuz, a été vue dans la région, traquant un homme à l'apparence très familière.

Grande théocratie de Dimre : le territoire de la Dimre comprend la portion du bois Luisant située à l'ouest de l'Arsommaille et les plaines qui s'étendent sur une distance de 100–120 km à l'ouest du coude de la rivière dans la forêt. Petit fief relativement puissant, la Dimre effectuait autrefois des raids dans la Taine et le Nyrond, à travers le bois Luisant et le bois des Fous. Fondée avant le grand conseil de Rel Mord par un charismatique chanoine se réclamant d'un culte apostat et hérétique de Pholtus, la Dimre est grandement détestée en Arbonne. De braves (et jeunes) templiers y sont





Bandits de la Faille béante

souvent envoyés par le théocrate d'Arbonne pour saper le petit fief. Le taux d'échec élevé de ces entreprises a amené de nombreuses personnes à se demander (en privé) si la Dimre ne constituait pas un moyen bien pratique pour l'Arbonne de se débarrasser des éléments susceptibles de mettre en cause le statu quo. Même les armées de Iuz décidèrent, après plusieurs défaites humiliantes en 583 AC, de ne pas forcer les choses et de signer un pacte de non-agression et d'alliance avec la Dimre. Cette dernière est techniquement gouvernée depuis Sto, mais elle est en réalité autonome. Le clergé de la Dimre prêche que, pour comprendre la gloire de la Lumière, chacun doit d'abord marcher main dans la main avec l'Obscurité. Son armée surveille toutes ses frontières et n'autorise l'accès à la terre sacrée qu'aux fidèles.

Grands clans du Grosskopf : les Dentelles orientales et les terres situées au sud du Zumkère étaient aux mains du Grosskopf, allié de longue date des orques et de leurs semblables. Le Grosskopf fut envahi par les troupes du duc Éhyeh III en 578 AC et dut restreindre ses activités de banditisme. Il absorba par la suite les terres de la Felrive en 581 AC, après un mariage entre les deux familles dirigeantes, et les raids dans la Taine reprirent dès l'année suivante.

En 583 AC, coincé entre les troupes de la Roquepoigne en Taine et des armées d'orques et de hobgobelins conduites par des démons approchant à l'ouest, le Grosskopf capitula devant Iuz. Quelques-uns des habitants s'enfuirent dans les Dentelles où ils résistent toujours, mais bien des cavaliers du Grosskopf choisirent plutôt d'accepter la proposition de Iuz et se rendirent dans les Steppes pour y combattre les Nomades du même nom. De toute façon, cela faisait déjà plusieurs décennies qu'existaient des conflits entre les hommes du Grosskopf et les habitants des Steppes. Ces cavaliers vivent maintenant à Fort-Grosskopf, la capitale régionale des Steppes, où ils constituent une armée de taille respectable connue sous le nom de Maraudeurs du Nord. D'autres troupes du Grosskopf travaillent de concert avec des alliés orques et gobelins à Gué-du-Séné et Narléon, combattant l'avant-garde du Roquefief et approvisionnant les troupes de Iuz en Taine. Le Grosskopf et les terres de la Felrive sont tous les deux gouvernés depuis la capitale régionale de Perchefreux.

Hommes de la Faille : la Faille béante et presque toutes les terres arides qui s'étendent autour (les terres désolées de la Faille) étaient gouvernées depuis la ville de Roc-la-Faille qui comptait déjà à l'époque une population inhumaine importante composée de gnolls, de gobelours, d'ogres et autres créatures similaires. En 583 AC, les brigands qui occupaient à l'origine les lieux abandonnèrent pour la plupart la ville aux forces de Iuz pour se rassembler dans les profondeurs de la Faille et fomenter une sombre vengeance. Leurs troupes sont accompagnées de nombreux réfugiés (notamment des Reyhus) et menées par le charismatique (et autoproclamé) Plar de la Faille, Durand Legrossier (NM, M, humain, Rou11). Des créatures inhumains indigènes et quelques monstres contrôlés par la magie complètent ce qui constitue l'un des trois points de résistance les plus actifs et les mieux défendus des Royaumes brigands (les deux autres étant la Felrive et les Halliers). Les habitants de la Faille sont, pour la plupart, aussi chaotiques et mauvais que les monstres inhumains, mais ils sont rusés, habiles à poser des pièges et font d'excellents montagnards. De nombreux voleurs et des berserkers figurent parmi leurs guerriers et le culte d'Érythnul y est largement répandu.

Les agents de Iuz qui habitent Roc-la-Faille en ont fait une capitale régionale en 584 AC. Ils surveillent le canyon à partir de la cité et des cinq Donjons qui lorgnent, une série de citadelles perchées sur le rebord septentrional et l'extrémité orientale de l'énorme gouffre. Les troupes de Iuz stationnées dans la région sont conduites par Cranzère (NM, M, humain, Mag15), un puissant membre des Âmes damnées mineures. Elles patrouillent la Faille pour essayer de contenir l'armée toujours croissante du plar et attaquent les Halliers avec le feu et la hache. La Faille abrite des mines qui contiennent les meilleures veines d'argent de la région. Dernièrement, Cranzère a conclu des accords avec les bandits de la Faille afin d'être en mesure d'expédier régulièrement les cargaisons d'argent exigées personnellement par Iuz.

Imposant Fort-Liberté : le domaine situé au creux du coude de la Felrive, au sud de l'Arsommaille, tire son nom de son seul site fortifié, un imposant donjon. Fort-Liberté s'associa aux forces de Iuz lorsque celui-ci l'envahit en 583, mais ses troupes furent traîtreusement massacrées dans la prairie des Ossements d'acier l'année suivante. Le territoire est maintenant parcouru par des orques solitaires et les fort-libertéens survivants se comptent sur les doigts de la main. Quelques troupes venues d'Hallorne viennent jeter un coup d'œil de temps en temps.

Fort-Liberté lui-même s'est trouvé transformé au cours des premiers mois d'occupation de Iuz, devenant le macabre château connu sous le nom de Peauflétrie. Remodelée par des mains démoniaques, la citadelle est un imposant souvenir des forces maléfiques d'outre-monde qui, à une certaine époque, infestaient la contrée. Bien que les passants n'aient plus à craindre les griffes et les crocs de démons en maraude, d'étranges cris obsédants se font parfois entendre depuis le fort abandonné, ce qui explique que les autochtones préfèrent faire un vaste détour. On sait que l'archimage Null (CM, M, humain, Mag19), une des Âmes damnées majeures de Iuz, avait autrefois l'habitude de venir ici et il se peut qu'il y passe encore.

Principauté de Rougepoigne : seul " royaume " côtier de la Coalition des libres seigneurs, la Rougepoigne contrôle une partie de la côte septentrionale du Nyr Dyv, entre l'ancienne Pavoisie et l'embouchure de l'Arsommaille. Le " prince " Zich (LM, M, humain, Gue8/Prê4 d'Hextor), un seigneur pavoisien veule et renégat, se sépara de sa patrie en 577 AC et s'allia rapidement avec Iuz en 583 AC. Cette alliance sauva son royaume de la destruction

bien que le vieux seigneur et ses soldats soient maintenant fort irrités de recevoir des ordres en provenance de demi-orques voire pire. La capitale de la Rougepoigne est Alhastère, mais Zich rend des comptes aux prêtres de Iuz à Balmont, chose qu'il déteste faire. Des conflits mortels entre les orques reyhus au nord et les humains rougepoignais au sud deviennent de plus en plus fréquents.

Maintenant que la plupart des officiers démoniaques de Iuz sont partis, d'aucuns pensent que Zich et ses hommes sont sur le point de se rebeller. Cette rumeur est sûrement parvenue à Dorakaa et tous les yeux se tournent vers le prince déchu avec curiosité, se demandant ce qu'il adviendrait s'il défiait Iuz. Chose certaine, il ne recevrait d'aide de nulle part, car il est grandement détesté en Furyondie et en Urnst.

Royaume du Johrase : comptant parmi les plus anciens fiefs de la Coalition des libres seigneurs, le Johrase a longtemps contrôlé les terres situées à l'ouest du confluent du Zumkère et de l'Arsommaille, terres qui s'étendent par ailleurs vers le sud-ouest, depuis la ville de Retrouvailles (la capitale) jusqu'aux Halliers et aux terres désolées de la Faille. Fondé en 324 AC par Andrellus, un héritier débauché de la dynastie raxienne d'Ærdie, le Johrase était en fait un Grand royaume miniature, doté de son propre roi et de ses roturiers (des hommes des plaines flannas).

Avec le temps, la culture du royaume fut de plus en plus dominée par les instincts guerriers des Flannas et le trône revint au guerrier le plus puissant, quelle que fût sa race. Des raids annuels menés contre Pont-Rouge firent connaître au reste de la Flannesse les tendances brutales du Johrase. Néanmoins, Retrouvailles fut choisie comme terrain neutre de rencontre pour les chefs brigands et devint un important marché de bestiaux et de chevaux.

En 583 AC, le Johrase s'allia avec la Dimre pour combattre les troupes de Iuz mais fut finalement mis en déroute. Ses hommes s'enfuirent vers l'est où ils servent actuellement comme mercenaires en Taine, combattant pour les Tainois, l'Arbonne ou quiconque leur offre davantage d'or. Tous arborent les couleurs du morgenstern noir, emblème du Johrase. Ils ne se combattent jamais entre eux, quelle que soit leur allégeance du moment. Les bandits du Johrase haïssent les orques et les gobelins et les attaquent à vue. Ils sont fiers et encore très amers au sujet de leur défaite.

Retrouvailles est maintenant une ville majoritairement orque, ses troupes ayant la responsabilité de contrôler les plaines à plus de 150 kilomètres à la ronde. Leur commandant, qui est habituellement un orque gigantesque ou un guerrier ogre plus intelligent que la moyenne, rend des comptes à Perchefreux ou Roc-la-Faille, selon l'envie du moment. Il faut dire que ce commandant est remplacé à peu près une fois par an, à cause de h122 duels contre des prétendants à sa place. Les orques de la région sont excessivement guerriers dans leur nature, mais ils font preuve d'une très grande loyauté envers Iuz bien qu'ils utilisent fréquemment les écus et les drapeaux du Johrase aux côtés de ceux de l'Ancien.

Terres de la Felrive : les Dentelles occidentales, la Felrive orientale et les terres se trouvant entre les deux font partie d'un domaine guerrier basé dans la ville de Fort-Grouse. Les terres de la Felrive furent conquises par les troupes de la Taine au printemps 578 AC et mirent du coup un terme à leurs propres raids vers l'est. Le fief fut ensuite absorbé par les clans du Grosskopf en 581 AC, après un mariage entre les deux familles régnantes.

Après l'invasion de 583 AC, Xavendra (CM, F, humain, Prê13 de Iuz), une prêtresse de Iuz étonnamment raffinée et gracieuse, devint la souveraine des terres de la Felrive. Ne disposant plus aujourd'hui des fiélons qui assuraient autrefois sa sécurité, elle a dû admettre récemment des brigands dans son gouvernement de Fort-Grouse et doit répondre de ses actes à la capitale régionale de Perchefreux. La majorité des bandits qui travaillent avec elle se sont tournés vers de sombres cultes et une débauche inimaginable. Xavendra est connue pour son aversion des orques et certains la soupçonnent d'être prête à déclarer son indépendance si l'attention de Iuz devait se porter ailleurs (et ce, bien qu'elle soit une prêtresse du demi-dieu).

Vastes terres du Reyhu : bien que la cité de Perchefreux ait souvent eu le honneur d'être la " capitale " des anciens Royaumes brigands, les Cantons alliés du Reyhu (Balmont et Sarêche) contrôlaient les terres les plus fertiles, ce qui leur donnait un pouvoir réel dans cette région de plaines arides et de bois étiolés. Ennemis jurés de la Pavoisie, les hommes reyhus devinrent, par nécessité, d'habiles cavaliers et d'excellents défenseurs. Les récits des prouesses des armées reyhues étaient d'ailleurs contés aussi loin que Lopolla.

Les dirigeants du Reyhu, une longue lignée de tyrans autoproclamés, cherchèrent à gagner les faveurs du comté d'Urnst, notamment en venant à l'aide du comte lorsque la cavalerie nyrondaise traversa la frontière orientale du comté, après la sécession du Nyrond du Grand royaume. Pour cette raison, l'Urnst canalisait une bonne part du commerce officieux (et souvent illégal) vers le Reyhu en passant par la ville de Durgayn, située juste en face de Sarêche, de l'autre côté de la rivière. Cette pratique se poursuivit malgré la nature dépravée des habitants du Reyhu (nombre d'entre eux étant des adorateurs d'Érythnul), car de nombreux liens familiaux reliaient les deux berges de l'Arsommaille.

Les Reyhus envahirent la Pavoisie avec d'autres Rois brigands après 579 AC. Ils se gardaient cependant de Iuz et s'enfuirent en 583 AC devant la marche vers l'est de ses monstrueuses armées. On les retrouve aujourd'hui plus au nord, dans la Faille béante ou la Felrive et au sud-est dans le comté d'Urnst. Ils effectuent maintenant des raids dans leur ancienne patrie depuis leurs bases de l'Urnst ou résistent à l'envahisseur dans la Felrive centrale, alliés aux elfes sylvestres de l'endroit.

La vieille région reyhue est administrée par un quatuor de prêtres de Iuz basé à Balmont. Ceux-ci, à leur tour, doivent rendre compte à Roc-la-Faille ou Sto (les ordres reçus sont souvent confus sur ce point). Leur

incompétence n'empêche pas que la contrée grouille littéralement d'orques et de leurs alliés et est donc bien défendue, ne serait ce que par la seule quantité de défenseurs présents. Les champs réputés du Reyhu sont maintenant en friche et la ressource vitale qu'ils représentent est tout simplement ignorée, retournant lentement à l'état sauvage.

Cité franche de Perchefreux : la grande cité fortifiée de Perchefreux fut fondée en 329 AC par un requin du commerce œridien nommé Latavius qui n'hésitait pas à s'attaquer au trafic, aussi bien fluvial que terrestre, sur maintes lieues à la ronde. La ville connut une croissance rapide et, pour la plus grande partie de ce siècle, constitua un État majeur des Royaumes brigands. Elle contrôlait toutes les terres jusqu'à 120 kilomètres au nord du confluent de l'Arsomaille et du Zumkère et attirait à elle une large part du commerce licite. Les dirigeants de Perchefreux sont traditionnellement des guerriers qui assassinent leur prédécesseur et ils sont eux-mêmes contrôlés par la puissante guilde des voleurs de la ville, situation qui s'explique en partie du fait que cette organisation est également à la tête des assassins locaux. Les humains de descendance œridienne sont dominants au sein de la population mais on y retrouve aussi un grand nombre d'orques, de demi-orques et d'autres créatures inhumaines (y compris des demi-fiélons apparus après la Grande guerre de Faucongris).

Une légende locale veut que la ville plantée sur la colline ne sera jamais conquise tant que son immense population de corbeaux continuera à se percher sur la place centrale. Jusqu'à maintenant, cette prophétie correspond bien à la réalité. La cité a résisté à un siège des forces tainoises en 578 AC mais fut forcée, par voie de traité, à ne plus effectuer de raids dans la Taine orientale. En 583 AC, elle offrit prudemment de se joindre à Iuz lorsque les armées du demi-dieu ravagèrent les Terres du milieu au sud, puis devint une capitale régionale en 584 AC. Perchefreux gouverne maintenant toutes les plaines, les forêts et les collines entre la Frissonnante et le Zumkère, toutes les forces iuziennes présentes en Taine et les plaines située au sud de l'Arsommaille, jusqu'aux terres désolées de la Faille.

Le nouveau dirigeant de la ville, le seigneur maréchal Arus Mortoth (secrètement CM, M, demi-fiélon, Gue15/Asn4) a assassiné son prédécesseur, le général Pernevi, à la suite de la disparition des conseillers infernaux de ce dernier en 586 AC. Mortoth a restructuré son gouvernement en favorisant les humains aux dépens des autres races, à l'exception de son constable en chef, un brutal géant des collines. Certains disent que les voleurs et leurs agents contrôlent toujours la cité et que Mortoth est mécontent de son alliance avec Iuz. Cependant, son administration n'a pas encore ouvertement tenté de mettre un terme à ses relations avec Dorakaa. Comme il sied à sa dictature égocentrique, on ne connaît à Mortoth aucune relation avec les voleurs de Perchefreux et il est probable que les humains de son gouvernement, parmi lesquels on ne compte que quelques prêtres de Iuz, feignent leur loyauté envers lui. Les troupes de Perchefreux utilisent toujours leurs vieux emblèmes héraldiques aux côtés de ceux de Iuz et les relations avec les prêtres locaux du demi-dieu sont tendues.

Histoire : dans le cadre de leur migration vers l'ouest en quête d'une terre capable de les nourrir et de leur permettre de prospérer, les Œridiens traversèrent plusieurs régions au climat inhospitalier, aux terres infertiles ou encore peuplées de populations autochtones inamicales. Les plaines accidentées situées au nord du Nyr Dyv comptèrent ainsi parmi les plus terribles. Le territoire s'opposa pendant longtemps à l'établissement de communautés d'importance, et ce même à l'époque où le puissant empire ærdien créait la vice-royauté du Ferrond plus à l'ouest. Longtemps aux mains de nobles déchus ou désavoués, ces " Terres centrales " tombèrent dans la dégénérescence la plus complète lorsque la Furyondie rompit ses relations avec la mère patrie et que la cour de Rauxès sombra dans l'incompétence et la folie.

Avec le temps, ces barons sans importance établirent de véritables domaines indépendants, bien définis et vaguement alliés entre eux sous le titre de Coalition des libres seigneurs. Cependant, cette alliance ne servait pas à grand-chose au plan interne. Les barons se jetaient les uns sur les autres, à la fois pour renforcer leur propre territoire et prendre celui des autres. Cependant, lorsque des États étrangers menaçaient les frontières extérieures de la Coalition, les seigneurs savaient se défendre avec férocité, se regroupant pour former des armées imposantes qui décourageaient toute tentative sérieuse d'invasion.

Au début des années 300 AC, les Rois brigands constituaient une telle menace que les seigneurs de la rive nord du Nyr Dyv se regroupèrent aussi en une alliance que l'on nomma la Pavoisie, véritable bouclier contre le banditisme de la région. Pendant plus de deux siècles, les seigneurs du nord et du sud guerroyèrent de façon régulière. Iuz conquit les Royaumes brigands les plus à l'ouest, entre la rivière Ritensa et le lac Whyestil, puis la Société cornue s'en empara en 513 AC.

Survint ensuite l'invasion réussie de la Pavoisie en 579 AC et l'arrivée des armées humaines, orques et hobgobelines de Iuz en provenance la Société cornue au début de 583 AC. Les troupes de l'Ancien entrèrent dans les Royaumes brigands puis pivotèrent et anéantirent la Pavoisie. À l'exception de quelques poches de résistance (notamment la Dimre), la vaste majorité des brigands plièrent sous la menace d'une invasion de leur domaine ou subirent de graves défaites militaires. Les seigneurs qui survécurent s'allièrent à Iuz ou s'enfuirent dans la Felrive et la Faille béante.

La guerre vit le centre des Royaumes brigands se transformer en champ de parades militaires pour des armées d'orques, d'ogres voire pire encore. Dans les régions plus reculées, telles que Sto, Perchefreux et la Rougepoigne, on assista à peu de changements. Les voies de ravitaillement allant jusqu'à la Taine furent malgré tout bien protégées, comme Iuz l'exigea personnellement. Les gens se dirent qu'il valait mieux assister au passage

d'unités militaires orques plutôt que de voir des démons parcourir les rues des villes, comme le laissaient entendre les récits en provenance du cœur du pays.

À la fin de 584 AC, les nouvelles en provenance de Faucongris laissèrent entendre que la guerre était officiellement terminée. Aussi, nombre de guerriers se rassemblèrent dans le nord-est de Fort-aux-Vers pour discuter de la prochaine saison de raids. Après plusieurs nuits de festivités pendant Brassine, plus de dix mille hommes d'Abbarra, de Fort-Liberté, des Terres du milieu, des Champs de guerres et de Fort-aux-Vers furent attaqués dans leur sommeil par un prêtre de Iuz (probablement dément) qui fit appel à la magie, à des assassins et à des servants démoniaques. Environ la moitié de ces hommes parvinrent à s'enfuir, la plupart gravement blessés, et se réfugièrent à Château-vert, les Halliers ou la Faille. Tous sans exception vouent une haine profonde à Iuz et ses troupes dans leur patrie.

Le site du campement où le massacre eut lieu, appelé aujourd'hui la prairie des Ossements d'acier, est maintenant recouvert de végétation. C'est un véritable cimetière à ciel ouvert, où l'on peut encore trouver des tentes qui pourrissent, des armes rouillées et des ossements dispersés un peu partout. Bien qu'il soit presque certain que ce massacre se soit déroulé contre la volonté de Iuz (qui réserva au prêtre fou un sort inconnu), il n'en offre pas moins un sévère avertissement à ceux qui voudraient s'en prendre aux dirigeants fantômes mis en place par l'Ancien.

Avec ses voies de ravitaillement gravement endommagées et son armée inhumaine qui s'impatiente, tout en étant affamée et fort mal menée, la région constitue l'endroit rêvé pour toutes sortes de machinations politiques de la part des vieux seigneurs bandits et même de nouveaux à venir. Sans la plupart des fiélons qui constituaient l'épine dorsale de son autorité dans la région, d'aucuns pensent que l'influence de Iuz n'est plus du tout de ce qu'elle était. Cependant, Iuz considère toujours ce pays comme partie intégrante de son empire et toute force de résistance d'envergure notable prend le risque de faire face à des troupes d'une puissance effrayante (cf. partie *Empire de Iuz*).

Conflits et intrigues : des milliers de bandits hors la loi cherchent différents moyens de recouvrir leur indépendance face à Iuz. D'aucuns ont rejoint les rangs de l'Ancien mais contournent ou sabotent les ordres de ce dernier. Plusieurs des anciennes provinces sont dénuées d'habitants et/ou de chef. Si un nouveau seigneur se taillait un domaine par la force dans la région, Iuz serait bien en peine de ne l'en empêcher.

Seigneurie des îles

Nom officiel : la Seigneurie des îles

Dirigeant : Son Altesse Exaltée, Prince Frolmar Ingerskatti de Duxchan, Seigneur des Îles, Fléau des Mers (N, M, humain, Gue12)

Gouvernement : " monarchie indépendante " (principauté), État fantoche aux mains de la Fratrie écarlate qui administre la plupart des affaires militaires, judiciaires, religieuses et économiques ; le prince a un pouvoir réel mais restreint et n'influence le gouvernement de la Fratrie que par la vigueur de son charisme et de son intelligence

Capitale : Sulgarde

Villes principales : Duxchan (pop. 8 900), Sulgarde (pop. 7 200), Mahan (pop. 4 100)

Provinces : sept îles, chacune accueillant la province d'un noble : duché de Diran (capitale : Sulgarde) ; duché d'Ansabo (capitale : Duxchan) ; duché de Ganode (capitale : Mahan) ; comté de Jehlum ; comté de Mirim ; comté de Luda ; et baronnie de Témil

Ressources : bois rares, épices, matériaux de construction navale

Monnaie : grande ancre (pp), navire solaire (po), dauphin (pe), trident (pa), coquillart (pc)

Population : 266 000 – humains 79 % (Soz), elfes 9 % (hauts), halfelins 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, ancien sulois, elfe, halfelin

Alignements : N, CN, NM*, LM, CM

Religions : Osprem, Xerbo, Norébo, Syrul, Wy-Djaz, autres dieux sulois

Alliés : Fratrie écarlate

Ennemis : Barons des mers, Ligue de fer, îles de Lendore (méfiance), Ahlissa (méfiance)

Tour d'horizon : la Seigneurie des îles est le nom collectif donné à une série d'États insulaires au large de la côte sud-est de la Flannesse. Ces sept îles séparent la mer d'Ærdi des eaux chaudes de la mer d'Oljatt et leur taille varie d'une surface équivalente à la plus grande des îles de Lendore jusqu'à celle d'un îlot d'à peine cinquante kilomètres de longueur. Le climat y est tropical. La chaleur suffocante et l'humidité persistent toute l'année, sauf lorsque surviennent les grandes tempêtes tropicales venues de l'Oljatt, durant les derniers mois de l'été. La plus grande partie de la surface des îles, à l'exception des pics rocheux volcaniques situés au centre de la majorité d'entre elles, est couverte d'une abondante végétation tropicale. Ces forêts abritent la riche vie animale et végétale qui constituent la base de l'économie des îles, grâce aux exportations vers le continent notamment. Dans les secteurs défrichés par les humains, près des villes côtières et des ports maritimes, on trouve fréquemment des plantations de canne à sucre, d'ananas et de café. Les îles produisent également des bois précieux tels que le teck, l'ébène et l'acajou, qui sont hautement prisés sur le continent. Enfin, comme la Seigneurie des îles garde les accès séparant le continent et le détroit de Tilva des rives de la mystérieuse Hepmonésie, elle dégage d'importants revenus grâce au paiement des droits de passage des navires marchands étrangers dans les eaux régionales.

Pendant des siècles, ces îles furent gouvernées par un prince ærdien établi à Sulgarde. Les trois plus grandes d'entre elles sont Diran, Ansabo et Ganode. Chacune est de la taille d'une petite province et elles abritent la majorité de la population de la seigneurie. Ansabo et Ganode sont gouvernées par des ducs depuis leur colonisation et leurs seigneurs ne répondent qu'au prince de Diran, à

Sulgarde. La plus petite des îles, Témil, est située entre Diran et Ganode. Elle est gouvernée par un petit baron qui rend compte au seigneur de Diran. La baronnie de Témil est traitée comme les autres subdivisions de l'île de Diran, celles-ci comprenant notamment plusieurs baronnies vassales du prince. Les trois îles de taille moyenne, placées les unes après les autres à l'est de la côte de Diran, sont connues sous le nom de Jehlum, Mirim et Luda. Toutes les trois sont administrées par des comtes entretenant une solide alliance avec la cour de Sulgarde. Luda, la plus nordique des trois, est également la plus proche des îles de Lendore et sa côte orientale marque la frontière entre le royaume elfique et la Seigneurie des îles. Toutes les affaires de l'État sont menées depuis la cour de Sulgarde.

Cet archipel est occupé par des Suellois depuis près d'un millénaire et cette race demeure prédominante au sein des populations insulaires, notamment sur Ansabo et Ganode. Les Œridiens ont émigré vers ces îles en grand nombre au cours des derniers siècles seulement. Ils sont plus courants à Diran et sur les îles plus petites que sont Jehlum, Mirim et Luda. Les Olmans et les indigènes d'Hepmonésie, à la peau sombre, sont relativement abondants. On les traite généralement comme s'ils étaient de piètre extraction et on les réduit le plus souvent en esclavage pour travailler dans les plantations de la riche et peu scrupuleuse noblesse. De fait, l'esclavage prend de plus en plus d'importance dans l'économie des îles, notamment avec l'émergence de la Fratrie écarlate comme réelle détentrice du pouvoir. Sulgarde, la capitale putative de la seigneurie, est une petite ville portuaire qui laisse encore paraître une forte influence ærdienne alors que Duxchan, sur l'île d'Ansabo, est de plus grande taille et d'héritage indéniablement suellois. Le contrôle du pouvoir et de l'économie s'est lentement déplacé vers cette dernière dans le dernier siècle et demi, depuis en fait que les îles ont déclaré leur indépendance de Rauxès en 447 AC. Les voyages au travers de la Seigneurie des îles ont considérablement diminué ces dernières années et, bien qu'il soit toujours possible de les faire, ils s'avèrent dangereux pour tous ceux qui sont ouvertement hostiles à la Fratrie écarlate, notamment les citoyens de la Solandie et de Citadelle.

Histoire : lorsque les Ærdis s'étendirent vers le sud dans la Solandie, ils parvinrent à prendre le contrôle de toute la côte du Solnor, depuis le Grand marécage au sud jusqu'à la forêt du Boisage au nord. Avec cette domination de la terre vint le désir de contrôler les voies maritimes qui s'avéreraient bientôt les voies de communication privilégiées pour le commerce et les transports entre une extrémité du Grand royaume et une autre. Les rois suprêmes décidèrent donc de coloniser les îles situées au large de la côte orientale de la Flannesse, mais ils se heurtèrent aux autochtones flannas et suellois qui contrôlaient ces terres et naviguaient sur leurs eaux depuis des siècles. Dans la plupart des cas cependant, ils ne firent pas le poids face aux Ærdis et les îles des Barons des mers furent rapidement colonisées. Par contre, nulle puissance maritime n'était à l'époque plus imposante que les Duxchanais de la mer d'Oljatt. Ces pirates et ces boucaniers étaient les terreurs du Sud, étranglant littéralement le trafic à travers les détroits maritimes et pillant sans vergogne les villes côtières.

À la suite d'une attaque particulièrement dévastatrice sur Pontylvère, au cours de laquelle le chantier naval fut incendié, le roi suprême Erhart II décida de mettre fin à cette déprédation. En 166 AC, il consacra toutes les ressources navales du Grand royaume au terme de la mainmise des Duxchanais. La jeune mais puissante flotte du vieux baron Asperdi, des Barons des mers, fut rassemblée et conduite par le seigneur amiral Aéodoriche de la maison Atirr, alors le plus réputé de ses capitaines. La ville de Mornegrève fut fondée pour servir de base d'opérations à l'invasion des îles du sud par la flotte ærdienne. Après moins de deux ans d'âpres combats navals, Atirr et son armada renforcée de magiciens et de puissants prêtres de Procan défirent finalement les Duxchanais et leurs alliés à la bataille de la baie de Ganode. L'amiral ærdien fut couvert de gloire et accéda quelques années plus tard au trône de la Province du Nord. Les plus militants des boucaniers suellois survivants battirent en retraite dans le port d'Êkali, sur la côte de l'Échine du monde du plateau du Tilvanot, mais leur impact s'avéra minime par la suite. Les Ærdis colonisèrent les îles en grand nombre et firent de Sulgarde leur capitale. La population resta cependant majoritairement Suelloise, notamment sur les îles d'Ansabo et de Ganode, où les seigneurs suellois furent intégrés au nouveau gouvernement. Un seigneur ærdien fut nommé prince du domaine et dut répondre de ses actes à l'herzog de la Province du Sud. Il reçut en échange le droit de diviser les îles comme il le voulait et de les remettre à ses proches parents.

Profitant grandement du flux commercial qui traversait l'archipel, les seigneurs insulaires devinrent très riches au cours des siècles suivants, et ce malgré le fait qu'une partie de leurs revenus revenait à l'herzog de la Province du Sud. Cependant, les Duxchanais du duché d'Ansabo, la deuxième plus grande île de l'archipel, étaient toujours considérés comme de vulgaires pirates et surveillés de très près. Pourtant, avec le temps, même ces derniers apprirent à commercer plutôt que guerroyer et ne se battirent plus qu'occasionnellement avec les Barons des mers. Cette situation changea de nouveau pendant la guerre des Couronnes, lorsque tout le Sud entra en rébellion contre le trône de Malachite. Ivid Ier de la maison Nælax eut beau insister auprès des seigneurs du Sud afin qu'ils reviennent à la raison, rien n'y fit. Les infamies commises par l'herzog de la Province du Sud, à commencer par la capture de vaisseaux seigneuriaux à l'ancre dans le port de Prympe, conduisirent plutôt les seigneurs des îles à déclarer leur indépendance, de concert avec d'autres États du Sud. En 448 AC, le prince des îles se joignit à la Ligue de fer, offrant un soutien maritime au trafic entre Citadelle, l'Onouailles et leurs alliés du Nyrond. Ce faisant, le seigneur de Diran se vit



forcé de coopérer davantage avec les seigneurs des autres îles. Il dut partager certains pouvoirs et céder davantage d'autonomie locale au cours des années qui suivirent.

Le roi suprême de Rauxès remit promptement des lettres de marque aux Barons des mers, désignant tous les navires de la Seigneurie des îles comme des cibles pour tous les navires ærdiens. Le dernier siècle et demi vit plusieurs batailles navales entre ces deux puissances maritimes, la plus grande survenant en 572 AC. Entre-temps, les Duxchanais et leur duc suellois avaient grandi en puissance. Aussi, lorsque des querelles internes empêchèrent les seigneurs œridiens de Diran de nommer un successeur, c'est Latmac Ranold, de Duxchan, qui devint le nouveau prince. Il adopta immédiatement une politique plus agressive au sein de la Ligue de fer, préférant la guerre ouverte avec le Grand royaume aux négociations et aux subterfuges. Ranold augmenta les effectifs de la marine de la Seigneurie et commença à harceler les routes maritimes du Grand royaume, tout comme ses ancêtres l'avaient fait des siècles auparavant. Cependant, ces attaques aboutirent en 572 AC à la bataille de Médégie, où les Duxchanais subirent leur plus terrible défaite face aux Barons des mers. Sa politique n'ayant reçu ni l'approbation ni le soutien de la Ligue de fer, le prince Ranold encaissa durement la défaite. Il sembla par la suite perdre sa mainmise sur les îles.

Latmac Ranold fut brutalement déposé pendant la Grande guerre de Faucongris, et un successeur inattendu le remplaça immédiatement. La Seigneurie devint un véritable nœud d'intrigues politiques. Le nouveau prince, un seigneur suellois peu connu du nom de Frolmar Ingerskatti de Ganode, retira immédiatement la Seigneurie de la Ligue de fer et s'empressa de mettre ses forces navales au service de la Fratrie écarlate, notamment dans le cadre d'un blocus du détroit de Tilva, opération qui se poursuit à ce jour. Tout le monde sait pertinemment qu'Ingerskatti n'est qu'une marionnette de la Fratrie écarlate, mais il n'y a rien à faire pour le moment, celle-ci ayant mis en place ses agents aux postes principaux du royaume, en remplaçant aussi souvent que possible les Œridiens par des Suellois fidèles. La majeure partie d'Ansabo, le port de Sulgarde et toute l'île de Ganode sont désormais sous leur contrôle.

En 584 AC, Ingerskatti chargea sa flotte de terroriser les ports de l'Azur, en commençant par un raid (manqué) sur Gradsul puis en harcelant les navires de Citadelle, perçue comme sa plus grande rivale sur les mers. La situation dégénéra rapidement. Depuis 590 AC, c'est la guerre ouverte entre les ports libres de la mer d'Azur et les navires de la Seigneurie des îles. Les bateaux de la Ligue de fer et de Gradsul attaquent les vaisseaux seigneuriaux à vue, particulièrement ceux qui transportent de la marchandise ou des esclaves en provenance ou à destination des Princes des mers ou du Pomarj. Par contre, Ingerskatti s'est gagné le soutien du désespéré prince d'Ulek et peut donc compter sur la présence d'un port allié à Gryrax. Un axe semble lentement se dessiner autour de la mer d'Azur contre la Seigneurie et ses alliés de la Fratrie écarlate. D'ailleurs, la présence à Gradsul, au début de 591 AC, d'une frégate aux couleurs du prince de Nærie (Ahlissa) devrait leur donner à réfléchir.

Conflits et intrigues : malgré leurs nombreuses occasions de se venger de leurs ennemis de longue date, les Barons des mers, beaucoup des seigneurs insulaires en ont assez d'être dominés par la Fratrie écarlate. Certains barons œridiens, de même que les comtes de Jehlum et Luda, sont toujours secrètement alliés à la Ligue de fer et se rencontrent en catimini sur Témil. Du mithral a été découvert sur Ganode. Des bateaux lendoriens armés d'équipages elfes ont coulé trois navires seigneuriaux dans les six derniers mois (un fait peu connu du public), mais les raisons de ses attaques demeurent inconnues.

Société cornue (cf. empire de Iuz et chapitre 6)

Solandie

Nom officiel : royaume de Solandie

Dirigeant : Sa Brillante Majesté, Roi Olve Hazendel I[er] le Défenseur de la Solandie, Protecteur du Sud (CB, M, elfe, Mag8/Prê4 de Trithéréon/Gue1)

Gouvernement : monarchie féodale indépendante dotée d'une famille royale d'elfes gris gouvernant de nombreuses maisons nobles d'humains et d'humanoïdes ; membre de la Ligue de fer

Capitale : Champoix

Villes principales : Champoix (pop. 3 800), Castelneuf (pop. 2 700)

Provinces : dix-huit comtés, subdivisés en nombreuses vicomtés et baronnies

Ressources : électrum, platine, gemmes (II, IV)

Monnaie : [inspirée d'Ærdie] nouvelle plaque (pp), nouvelle couronne (po), noble (pe), couronne (pa), commun (pc)

Population : 125 000 – humains 79 % (OS), elfes 9 % (gris), nains 5 % (des montagnes 50 %, des collines 50 %), gnomes 3 %, halfelins 2 %, demi-elfes 1 %, autres 1 %

Langages : commun, vieil œridien, elfe, nain, gnome, halfelin

Alignements : NB*, CB, N

Religions : Pélor, Thritéréon, panthéon elfe, Lydia, dieux œridiens de l'agriculture, Ulaa, Fortubo, Jascar, Norébo, panthéon nain, panthéon gnome, Boccob

Alliés : Citadelle, Onouailles (rebelles), Nyrond

Ennemis : Fratrie écarlate, Seigneurie des îles, Ahlissa (méfiance), créatures amphibies du Grand marécage

Tour d'horizon : la Solandie est nichée au creux du bassin naturel formé par les hautes terres d'Estemarche à l'est, les Glorieuses au nord et les collines Creuses à l'ouest. Les extrémités occidentale et méridionale du pays englobent la vallée de la sinueuse rivière Pâlechance alors que le Grand marécage marque la frontière méridionale du royaume. La frontière septentrionale du pays est le Grisflot, depuis la cité ahlissane de La Mare-aux-Fées jusqu'à Caloron, la nouvelle capitale de cette nation. La forêt de Rieu fait partie intégrante du pays, contrairement au bois de Méno, mais les clans humanoïdes de ce dernier sont vaguement alliés au

royaume. Le climat est chaud mais tempéré, avec des précipitations abondantes pendant la majeure partie de l'année, particulièrement en hiver. Il ne neige jamais cependant et lorsque les températures atteignent le point de congélation, c'est un signe certain qu'une magie maléfique est en cours.

Des unités militaires solandaises sont postées le long de la berge sud du Grisflot et, sur une courte distance, le long de la Thelly, en face de Caloron. Les terres situées au sud de la Thelly, jusqu'aux Glorieuses et aux hautes terres d'Estemarche, sont actuellement revendiquées par l'Ahlissa mais ne sont pas occupées par la force. Quelques troupes de Solandie les traversent parfois à la poursuite de bandits. Il est probable cependant que la Solandie ne pourrait prendre et tenir cette région contre la volonté de l'Ahlissa.

Histoire : les grandes migrations des guerres baklunies et suelloises virent la plupart des Suellois se diriger vers les régions les plus éloignées de Flannesse. Il en fut de même pour celles qui suivirent les Cataclysmes jumeaux. Plusieurs maisons, conduites par le charismatique Zellif Ad-Zol, héritier du Trône sulois, passèrent à travers la fertile vallée de la rivière Pâlechance, à la recherche de la terre qui leur avait été promise par différents rêves et divinations. La plupart suivirent leur chef dans le Grand marécage, trouvant finalement leur salut dans la péninsule du Tilvanot. D'autres, peut-être plus sages, virent la prospérité dans la vallée et décidèrent de rester. Ces hommes et ces femmes fondèrent leur foyer sur place, se liant facilement d'amitié avec les seigneurs des elfes gris indigènes qui prétendaient vivre sur cette terre depuis que le premier arbre y avait vu le jour. Des années plus tard, de puissants conquérants œridiens envahirent la vallée, défaisant sans peine l'alliance des elfes et des Suellois.

Après que l'Ærdie eut consolidé son emprise sur l'ensemble des terres œridiennes, suite à la bataille des Quinze Jours, un roi rusé fit de la Solandie un fief de la Province du Sud. Son administration était alors attribuée au premier noble qui faisait l'affaire et s'attirait les bonnes grâces de l'herzog de Zelradon. Cette forme répressive de gouvernement conduisit à une imposition oppressive, à une surexploitation des terres agricoles et à différents actes de violence contre la population humanoïde de la Solandie. Même si la présence continuelle de l'armée des Glorieuses de la Province du Sud contribua à garder le territoire vierge de brigandage et à le protéger des humanoïdes des montagnes et des marécages voisins, cette sécurité accrue eut pour prix la liberté.

Moins d'une décennie après la formation de la Ligue de fer, humains, nains, elfes et autres nobles de la vallée de la Pâlechance, des hautes terres d'Estemarche, de la forêt de Rieu et des Glorieuses se soulevèrent en bloc contre les occupants. Ils libérèrent la Solandie en une brève mais violente insurrection dont on se souvient encore avec amertume en Ahlissa. Puis, en 455 AC, la Solandie se joignit officiellement à la Ligue de fer.

La noblesse ærdienne étant anéantie, en fuite ou en révolte contre le roi suprême, les habitants de la Solandie se tournèrent vers les elfes gris pour trouver conseil. Turentel Esparithène, comte sous le régime de l'occupation et héros de la lutte contre les Ærdis, fonda un nouveau gouvernement basé sur le respect mutuel de tous les peuples.

La nation conserva cette structure pendant plus d'un siècle. De temps en temps, des escarmouches frontalières avec la Province du Sud dégénéraient presque en guerre mais, sans le soutien financier de Rauxès, les herzogs de l'Ahlissa ne pouvaient pas faire grand-chose d'autre que de jeter des regards coléreux de l'autre côté du Grisflot.

En 577 AC cependant, les forces de l'herzog Chêlor traversèrent la Thelly, s'emparant de la frontière nord-est de la Solandie en exécutant une série de charges furieuses. L'année suivante, Chêlor lui-même guida ses troupes et se saisit du territoire compris entre le Grisflot et la forêt de Rieu. Son armée, placée sous le commandement du général Reynard, traversa le nord des collines Creuses, espérant couper la Solandie de ses alliés de Citadelle, de l'Onouailles, de l'Almor et du Nyrond. L'invasion ne fit que des progrès modestes cependant, en raison d'une force défensive d'environ vingt mille hommes, composée de nains et de gnomes. Les combats se poursuivirent par la suite, prenant le plus souvent la forme de raids lancés depuis le forêt de Rieu ou les collines. Rien n'y fit, l'Ahlissa tint bon.

En 583 AC, cette présence ahlissane abritée derrière de puissantes fortifications fut catastrophique pour la Solandie, car elle subit des pertes sévères du côté des défenseurs nains et elfes. Faisant appel à toute la puissance de l'armée des Glorieuses, l'herzog Chêlor s'enfonça vers le sud jusqu'à Champoix, brûlant les domaines du comte et ravageant la contrée. Des milliers de Solandais périrent en combattant l'une des plus talentueuses armées d'Ivid. Pendant quelque temps, il sembla que la nation tout entière tomberait aux mains de l'ennemi mais, deux mois après le début de l'invasion, la Solandie reprit espoir avec l'arrivée du commandant Osson d'Almor. Osson, dans les semaines passées, avait entraîné la majeure partie de l'armée d'Ivid dans une folle course à travers les terres du sud, manœuvre destinée à l'éloigner de La Ferté-Amoneste. L'host d'Osson rencontra l'armée des Glorieuses à la bataille de la forêt de Rieu et, avec l'aide des elfes sylvestres indigènes, l'armée de Chêlor fut décimée et déshonorée.

Osson libéra Champoix à l'automne de cette même année. Comme un mince manteau de neige recouvrait la majorité de l'Ahlissa, ses hommes et lui se donnèrent un mois pour récupérer dans la vallée de la Pâlechance, au climat relativement agréable. Une tentative avortée visant à prendre Nulbish éroda le moral déjà fragile de son armée. En outre, les nouvelles voulaient que l'armée Ærdi ait bloqué tout espoir de retour en Almor, ce qui brossa un tableau plus désespérant encore. Finalement, l'armée almorienne surgit au nord de l'épiscopat de Médégie et ce dernier tomba rapidement sans le soutien de Rauxès. Malgré tout, l'armée d'Osson fut finalement



passée au fil de l'épée et les quelques survivants retournèrent dans les villages de Solandie qui les avaient accueillis. Certains disent qu'Osson lui-même vit ici, mais cela n'a jamais été confirmé.

La chute de l'Aïdye aux mains de la Province du Sud en 586 AC et l'émergence du Royaume-Uni d'Ahlissa, l'année suivante, paniquèrent les habitants de la Solandie, eux qui vivaient déjà sous la menace des manœuvres de la Fratrie écarlate visant à renverser le gouvernement depuis l'intérieur du pays. Les quelques offres maladroites de l'Ahlissa invitant le comté à se joindre à l'empire naissant n'améliorèrent en rien la situation.

Après de longues considérations et consultations, le comte Hazendel (lui-même originaire d'une importante maison noble des les elfes gris) déclara à Regain 589 AC que la Solandie coupait tous ses liens avec le Grand royaume. La Solandie avait désormais le statut de royaume, comme la Furyondie et le Nyrond. Ce fut là un geste politique d'une grande importance. Les quelques maisons nobles de descendance ærdienne présentes en Solandie reçurent l'ordre de changer leur nom et un Congrès des seigneurs fut nommé pour conseiller le roi olve Hazendel le Défenseur. Les seigneurs étaient les dirigeants des nombreuses maisons nobles humaines et humanoïdes du royaume et ils se rencontrèrent pour la première fois à Champoix à Regain, en 589 AC. Chaque seigneur fut fait comte, maître de l'un des nombreux comtés qui parsèment maintenant le territoire.

Hazendel a également réaffirmé l'allégeance et le soutien de son pays à la Ligue de fer, bien que seuls Citadelle et les rebelles de l'Onouailles en soient encore membres. Malgré la position anti-Ærdie de la Ligue de fer, un commerce prudent a été instauré en 590 AC avec l'Ahlissa à La Mare-aux-Fées, Caloron et Nulbish. Les gestes visant à convaincre la ville portuaire indépendante de Mornegrève d'intégrer le royaume n'ont pour l'instant rien donné. On croit que la ville est infiltrée par la Fratrie écarlate. Cela n'a cependant pas encore été prouvé et Mornegrève continue d'offrir son soutien à la Solandie. Les nains des Glorieuses, longtemps hésitants à coopérer avec des elfes, sont encore les sujets du roi en vertu de vieux traités, mais ils ont toujours affirmé leur indépendance vis-à-vis des peuples aux côtés desquels ils se sont battus.

Des monstres amphibies du Grand marécage, aidés de prêtres du dieu crapaud Wastri, attaquent le pays en nombre toujours croissant depuis 590 AC. Les interrogatoires réalisés auprès des prêtres semblent indiquer que Wastri préparerait une invasion de la Solandie méridionale, un événement qui se déroule inlassablement tous les quinze à vingt ans depuis des siècles. Le roi olve Hazendel a donc ordonné la construction de châtelets le long de la frontière sud-est. Tous les châteaux et fortifications existants dans la région et le long de la rivière Pâlechance ont été renforcés.

La Solandie est un très jeune royaume ayant à peine deux années d'existence. Son isolement et sa coopération interne sont ses plus grandes forces, mais le pays est presque entièrement encerclé par des ennemis potentiels.

Conflits et intrigues : les villages du sud ont récemment été victimes d'attaques nocturnes de vampires, ce qui engendre une atmosphère de méfiance partout dans la région. On craint que la Fratrie écarlate ait infiltré le gouvernement et les forces armées, assassinant ou kidnappant des officiels et sabotant des ouvrages publics. Les efforts visant à convaincre Mornegrève de se joindre au royaume, afin d'offrir à ce dernier un port maritime, se sont avérés vains jusqu'à maintenant, car les dirigeants de la ville posent des exigences que la Solandie ne peut satisfaire.

Stérich

Nom officiel : marche du Stérich
Dirigeant : Sa Grandeur, Resbine Dren Émondave, Marquise du Stérich, Intendante de la Grande Porte du Ponant (LN, F, humain, Sor13)
Gouvernement : monarchie féodale prêtant allégeance à la Kéolande ; la famille régnante a été grandement affaiblie, les familles nobles souffrent des querelles intestines et la confusion règne quant aux différentes prétentions d'après-guerre (noblesse, urgences et propriété des terres)
Capitale : Istivin
Villes principales : Istivin (pop. 12 100)
Provinces : sept comtés, chacun abritant trois à quinze petites baronnies (des prétentions baronniales conflictuelles rendent leur nombre incertain dans plusieurs comtés)
Ressources : argent, électrum, or, gemmes (II–III)
Monnaie : [standard de la Kéolande] griffon (pp), lion (po), aigle (pe), faucon (pa), bruant (pc)
Population : 144 000 – humains 79 % (OFS), nains 8 % (des montagnes), halfelins 6 %, gnomes 3 %, elfes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun, flanna, nain, kéolandais, halfelin
Alignements : LB, NB, LN*
Religions : Héronéus, Pélor, Ehlonna, Béreï, Fharlanghn, Ulaa, Fortubo, Zilkus, Allitur, Béorie, Mayaheine, panthéon nain
Alliés : Kéolande, Grande Marche, États d'Ulek, Bissel, Franche-Terre
Ennemis : humanoïdes et géants des Brumes cristallines, Iuz, Pomarj
Tour d'horizon : le Stérich est une nation qui, à peine sauvée de l'occupation des humanoïdes, fut aussitôt plongée dans des luttes intestines des nobles de retour au pays. Les limites du territoire repris s'étendent depuis les berges occidentales du fleuve Javan à l'est, à travers les basses terres des Tertres désolés, le long de la rivière Daviche et autour des Jotens dans le sud (où les combats se poursuivent toujours). Le lac de montagne qui constitue la source du fleuve Javan est encore un véritable repaire du Mal et les villages et mines situés à proximité sont complètement abandonnés.

Les lointaines Brumes cristallines étaient autrefois la patrie de nombreux clans rivaux de nains des montagnes. Lorsque les humanoïdes envahirent la région en 584 AC, beaucoup d'entre eux se retirèrent dans leurs forteresses et d'autres prirent la fuite pour avertir leurs alliés

humains. Depuis que la nation a été reprise, cinq clans de nains n'ont toujours pas envoyé de représentants à la cour d'Istivin. La plupart des Stérichois craignent le pire, mais de hardis seigneurs nains en exil (et souvent en confrontation les uns avec les autres) recrutent actuellement de nombreux groupes d'aventuriers pour des missions de sauvetage et de reconquête.

Le Stérich ne compte aucune forêt d'importance au sein de ses frontières et a dû, par le passé, commercer abondamment avec la Kéolande et la Grande Marche pour obtenir le bois de construction nécessaire à la reconstruction des villes et des villages détruits. D'ailleurs, la partie du territoire récupéré la mieux défendue est probablement constituée des passes des Tertres désolés qui permettent un passage relativement sûr aux missions d'exploitation forestière dans le bois d'Oyt.

Bien qu'elle ait grandement souffert durant les campagnes de reconquête, l'armée du Stérich est aujourd'hui une force militaire bien entraînée, dotée d'une poignée de généraux fort habiles et expérimentés quand il s'agit d'affronter (et de battre) des humanoïdes. Un contingent de 1 500 hallebardiers forme le cœur de cette armée, qui est complétée par des fantassins légers et une cavalerie légère renommée. Malheureusement, la division du pouvoir militaire place la plupart des unités sous le commandement de différents seigneurs. Comme ceux-ci se disputent entre eux les morceaux du territoire reconquis, les soldats unis qui autrefois firent face à l'ennemi se retournent maintenant les uns contre les autres.

Histoire : colonisé comme un État satellite de la Kéolande par des parents du grand-duc de Geoff, le Stérich fut établi sous forme de comté avec l'objectif premier d'établir une puissance politique stable permettant d'accéder aisément aux mines des collines et des montagnes environnantes.

Pendant des siècles, les nobles de la nation s'enrichirent du commerce qui attira à son tour davantage de nobles (souvent dotés de titres achetés et sans valeur). L'aventurier Astakane de Chefville note, dans ses *Voyages* (375 AC), que le Stérich est " un repaire de noblaillons, qui renferme autant d'aristocrates titrés que de cochons, à tel point que le serf ordinaire y gagne un pouvoir politique réel car son travail y est très prisé ". En vérité, les serfs du Stérich vivaient une existence aussi misérable qu'ailleurs en Flannesse, mais le ton général et le fond de vérité de cette affirmation confirmèrent la réputation du Stérich pendant des générations.

Au cours des dernières années, le Stérich s'était distancé de la couronne kéolandaise et avait pu, dans la plupart des cas, s'occuper de ses propres affaires. Pendant des années, le roi Skotti traita le comte du Stérich, le fier Querchard, davantage en parent préféré qu'en vassal. Chacun se rendait souvent dans la capitale de l'autre, des visites soulignées avec beaucoup plus de vigueur à Istivin qu'à Niole Dra.

En raison de grande cette amitié qu'entretenaient le comte et le roi, les Stérichois furent surpris lorsque Skotti n'envoya aucune troupe pour défendre le Stérich, suite aux premiers rapports de rôdeurs mentionnant d'inquiétantes activités humanoïdes dans les montagnes de l'ouest. En fait, le roi, qui se désespérait depuis longtemps au sujet de l'indépendance virtuelle du Stérich (un vestige du règne de ses prédécesseurs), implora son ami de prêter allégeance à la Kéolande, concédant ainsi la majeure partie des ressources minières à Niole Dra. Querchard refusa.

Le comté paya ce refus de son sang. En quelques mois, d'innombrables légions d'humanoïdes, apparemment conduits par de puissants géants, envahirent les petites baronnies du Stérich. Istivin fut abandonnée dans les jours qui suivirent la première attaque. La plupart des autres villes furent incendiées. Les traînards furent massacrés et livrés aux flammes de bûchers alimentées par des villes et des villages entiers.

De nombreux Stérichois suivirent leur comte en Kéolande. D'autres, en colère devant l'inaction kéolandaise (mais ignorant l'offre opportuniste de Skotti), s'enfuirent vers le duché d'Ulek ou la Grande Marche. Dans cette dernière, beaucoup rejoignirent les rangs naissants des Chevaliers du saint Office et commencèrent à planifier la reconquête de leurs terres. Peu importe cependant où ils s'enfuirent, car la plupart des Stérichois demeurèrent convaincus que l'occupation ne durerait qu'une brève période dans l'histoire de leur grande nation.

Au début de 585 AC, le roi Skotti (réalisant peut-être le coût terrible de son opportunisme) promut l'exilé Querchard au rang de marquis. Se disant qu'un État vassal semi-indépendant apporterait davantage à sa trésorerie qu'une terre désolée contrôlée par des ogres et des gnolls, le roi de la Kéolande promit de grosses récompenses pour chaque baronnie reprise et rassembla des troupes dans la cité de Flène, décidé à reconquérir les terres perdues. Ces soldats furent rejoints par des mercenaires et des chevaliers, tous désireux d'une victoire décisive en cette décennie remplie par tant d'amères défaites.

Les efforts ne portèrent cependant leurs premiers fruits qu'à la fin de l'an 585 AC, lorsque des forces kéolandaises libérèrent la ville de Fitela d'une enclave d'orques et d'autres créatures semblables. À la grande surprise de ceux qui avaient livré tant de batailles sans obtenir de véritable victoire dans le Geoff, les armées ne découvrirent que quelques géants dans le Stérich. Les interrogatoires révélèrent toutefois que les forces d'occupation s'étaient plus ou moins regroupées sous la bannière du roi Galmor, un puissant géant résidant apparemment à Istivin. Les armées se remirent en marche vers le ponant et, comme elles passaient aux côtés de mornes vestiges de boue et de cendres qui avaient autrefois constitué des villages, chacun s'attendit au pire.

Lorsque l'armée gagna finalement Istivin, en semailles 586 AC, elle ne trouva aucune trace du roi Galmor ou même de destructions consécutives au raid initial de 584 AC. Contrastant avec le sort réservé à toutes les autres villes libérées à ce jour, la plupart des bâtiments d'Istivin demeuraient en parfait état.

Le mois de soufflebise 587 AC vit la libérations de toutes les cités du cœur du pays, ce qui procura à l'armée



une base d'opérations stable pour mener des attaques, village par village, contre les fiefs des humanoïdes de l'ouest. En froidure 588 AC, la totalité du Stérich civilisé avait été reprise.

Pourtant, quelque chose ne tournait pas rond à Istivin. Même si la plupart des citoyens ne remarquèrent rien, les bâtiments de la ville semblaient projeter au sol des ombres plus longues qu'avant la guerre. Dans les tavernes, les hommes étaient plus prompts à lever le poing de colère. Une série d'incendies inexpliqués détruisit les résidences de plusieurs prêtres importants. Des statues iconiques disposées sur les murs du temple de Pélor se brisèrent, écrasant des enfants qui jouaient dans la cour de l'édifice. D'aucuns se demandèrent si la souillure de la guerre n'avait pas amené avec elle une partie des Abysses à Istivin.

Les rues de la ville sont maintenant désertes la nuit et même les gardes restent derrière les portes closes. Les braves qui osent s'aventurer à l'extérieur à la nuit tombée le font en toute hâte, courant d'un endroit à l'autre l'arme à la main. D'aucuns y ont ainsi disparu. La plus célèbre de ces victimes est Querchard, marquis de Stérich.

La marche est maintenant dirigée par la marquise Resbine Dren Émondave, une femme de grande taille à la peau foncée qui s'acquitte du rôle de son mari depuis sa disparition en 590 AC. La marquise vit en recluse, n'émergeant du donjon de Krelont que pour promulguer de nouvelles lois destinées à protéger les citoyens du chaos venu de l'extérieur, mais aussi d'eux-mêmes.

Au-delà d'Istivin, les terreurs d'origine surnaturelle sont plutôt rares. Par contre, les problèmes courants sont très nombreux. Bien que le roi Skotti ait promis d'offrir des primes pour chaque baronnie libérée et que cela ait convaincu de nombreux nobliaux de prendre les armes contre les oppresseurs du Stérich, cela a aussi nourri une dangereuse avidité au sein de la population. Il en résulte de nombreux contentieux juridiques (et parfois physiques) entre les différents réclamants de chaque propriété. Comme la marquise le suppose et Skotti le craint, beaucoup de ces nobles n'en sont pas. Ce sont plus d'opportunistes arnaqueurs qui espèrent s'approprier titres et récompenses sur le dos d'aristocrates le plus souvent décédés. Dans certains cas, des individus malfaisants ont même comploté contre des nobles toujours vivants. Les assassinats sont aujourd'hui monnaie courante partout dans la contrée. Pendant un bref moment en 588 AC, le Stérich parut avoir réussi son retour d'après-guerre, mais le pays se trouve maintenant menacé par ses dissensions internes.

Conflits et intrigues : les cadavres desséchés de cinq elfes à la peau d'ébène ont été retrouvés au cœur d'Istivin. Les corps avaient été mutilés et portaient les habits de certains personnages officiels de la cité qui furent portés manquants par la suite. Un être puissant se présentant comme le prince d'Azur est apparu dans le sud, unifiant plusieurs clans de gobelinoïdes près de la source de la Daviche. Un ivrogne connu de tous raconte avoir été emprisonné dans le donjon de Krelont et y avoir vu un individu lunatique vêtu de tous les apparats de la noblesse emprisonné dans une cellule. Le dément ressemblait beaucoup au marquis disparu, Querchard.

Taine

Nom officiel : duché de Taine

Dirigeant : [*contesté*] Sa Radiance, Duc Éhyeh III de Taine (NB, M, humain, Rôd12) contre les forces de Iuz, de l'Arbonne et du Roquefief

Gouvernement : (autrefois) monarchie féodale indépendante dont les maisons nobles et royale étaient strictement flannas ; (aujourd'hui) la cour est en exil, les terres sont le théâtre de combats entre plusieurs armées rivales qui se révèlent être les seules réelles autorités en place

Capitale : Nevond Nevnend

Villes principales : Colbutte (pop. 14 500 [en ruine, occupée par le Roquefief]), Nevond Nevnend (pop. 25 200 [en ruine, occupée par le Roquefief]), Pont-Rouge (pop. 21 000 [en ruine, occupée par les forces du duc Éhyeh]), Peyrentrave (pop. 4 500 [occupée par l'Arbonne])

Provinces : à l'origine, dix-huit nobles fiefs divers, depuis des comtés jusqu'à des baronnies, avec des lignées régnantes confuses issues d'anciens conflits intertribaux ; les limites provinciales ont maintenant complètement disparu et sont obsolètes

Ressources : denrées alimentaires, platine (à cause de l'état de guerre, les ressources ne sont ni exploitées ni exportées actuellement)

Monnaie : magnus (pp), ducat (po), marcheur (pe), cercle (pa), commun (pc) [pas de nouvelles pièces frappées actuellement ; les vieilles pièces trouvées dans les ruines ont cours cependant]

Population : (sans compter les forces d'occupation) 195 000 – humains 78 % (F), halfelins 9 %, elfes 4 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %, autres 2 %

Langages : commun, flanna, orque, gobelin, nain

Alignements: LN, N*, NB

Religions : Iuz (forces de Iuz) ; Pholtus (forces de l'Arbonne) ; Érythnul (forces du Roquefief) ; Allitur, Béorie, Béreï, Saint Cuthbert, Pélor, Zodal, Obad-Haï (religions d'origine) ; vieux temples wastriens

Alliés : [du gouvernement en exil] comté d'Urnst (faible), Nyrond (faible)

Ennemis : [du gouvernement en exil] Iuz (y compris les Royaumes brigands), Roquefief, trolls de la tourbière aux Trolls, Arbonne

Tour d'horizon : les terres ravagées par la guerre, situées entre les monts Griffons et la rivière Arsommaille, au nord du Yol, sont tout ce qui reste de l'ancien duché de Taine. La Grande guerre de Faucongris qui a détruit ce pays n'y est toujours pas fini. La Taine, première victime de la guerre, semble destinée à être également la dernière. Le duc Éhyeh III, héritier d'une ancienne lignée flanna, tente de reprendre sa patrie avec l'aide bien maigre du comté d'Urnst. Il a d'autres alliés bien entendu, notamment le mage Nystul du Cercle des huit, mais il dispose de peu de troupes et de ressources dans l'ensemble. La réputation de grand leader du duc



La dixième année de guerre en Taine

fut anéantie en même temps que sa nation, ne lui laissant qu'un titre de noblesse et une certaine richesse. Le duc lui-même n'a pas mis les pieds sur sa terre natale depuis presque une décennie, un fait qui se reflète dans le moral fragile de ses troupes en Taine.

Les Arbonnais affichent une présence beaucoup plus imposante en Taine, qui prend la forme d'une armée fanatique. Avec le temps, nombre d'exilés tainois ont été convertis au culte de Pholtus, tel qu'il est pratiqué en Arbonne, et ont été regroupés au sein d'une armée connue sous l'appellation des Fidèles Flannas. Totalement dévoués au théocrate, deux contingents des Fidèles Flannas ont traversé le Yol pour entrer en Taine. Le plus gros des deux est parvenu à Peyrentrave, qu'il occupe maintenant, et le second est passé à travers le bois Luisant. Quelques-unes des troupes du duc Éhyeh ont rejoint les Fidèles Flannas, qui sont mieux nourris, mieux ravitaillés et qui ont une armée bien plus grande.

Deux anciens alliés, Iuz et les Poings du Roquefief, s'entredéchirent aujourd'hui. Les Poings occupent de puissantes positions défensives dans les villes de Nevond Nevnend et de Colbutte, de l'autre côté de la rivière Zumkande, gardant le défilé de l'Œuf-de-Pierre à travers les Griffons contre toutes les autres factions en Taine. Iuz a envoyé des troupes de Perchefreux de l'autre côté de la rivière Zumker dans l'espoir d'occuper les territoires abandonnés. Actuellement, les forces loyales au duc Éhyeh tiennent Pont-Rouge, où elles sont ravitaillées via la rivière Arsommaille. Les armées arbonnaises contrôlent la Taine méridionale et orientale, depuis l'orée du bois Luisant jusqu'à la ville d'Oxton, attaquant fréquemment les troupes de Iuz qui s'aventurent dans le no man's land de la Taine centrale. Iuz contrôle les deux berges du Zumker jusqu'à Nevond Nevnend, mais ses soldats évitent de s'avancer à portée de flèche des murs de la cité.

Histoire : les hautes terres fertiles situées entre la rivière Arsommaille et les monts Griffons abritèrent les Flannas bien avant les Grandes migrations, il y a plus d'un millénaire. Les différents groupes de Flannas qui y trouvèrent refuge apprirent de nouvelles méthodes de guerre durant leurs premiers conflits contre les envahisseurs œrides et suellois de la Flannesse. Ils organisèrent leur armée et, plus tard, leur État sur le modèle œridien, fondant le duché de Taine dans les premières années de l'expansion ærdi dans la Flannesse orientale.

Le duché conclut une alliance de courte durée avec les princes nyrondais, jusqu'à la bataille des Quinze Jours. À la suite de cette défaite, le duc de Taine jura fidélité au roi de l'Ærdie, donnant ainsi au monarque autorité sur le duc et ses possessions personnelles en Taine et dans les Coltènes. Ni l'Assemblée des chevaliers et des maréchaux, ni aucun des autres nobles ou propriétaires fonciers de la Taine ne souscrivirent jamais à ce serment. Ils continuèrent de considérer la Taine comme un royaume indépendant, même s'ils s'abstinrent d'éprouver les revendications du Grand royaume au champ de bataille, s'inclinant ainsi devant l'Ærdie pendant plus de quatre siècles.

Le Grand royaume finit par montrer des signes de déclin. Lorsque les princes nyrondais déclarèrent la fin de leur allégeance au roi suprême, on persuada le duc de s'engager dans la même voie. La bataille de Pont-Rouge marqua la fin de l'allégeance du duc au roi suprême de l'Ærdie. La force ærdienne y fut mise en déroute par la cavalerie tainoise et poussée sur la « Rouge route de la Faille béante ». Cet événement fut d'ailleurs immortalisé par la ballade du même nom. L'armée du Grand royaume ne fut pas réellement repoussée dans la Faille béante comme le proclame la ballade, mais la défaite fut telle que nombre des officiers et des soldats ærdis choisirent de s'exiler dans les Royaumes brigands plutôt que de faire face aux châtiments qui les attendaient à leur retour.

L'indépendance de la Taine lui apporta de nouveaux défis. Les Rois brigands, juste de l'autre côté de l'Arsommaille et du Zumker, se pressaient à la frontière occidentale du duché pendant que la théocratie de l'Arbonne, nouvellement formée, menaçait sa frontière orientale. Les Nomades des Steppes continuaient comme à leur habitude d'effectuer des razzias, surtout après leur rencontre avec les nomades baklunis. Le duché parvint cependant à maintenir sa souveraineté sur tout son territoire, jusqu'à ce que ne survienne un hors-la-loi des Nomades des Steppes appelé Roquepoigne. Cet infâme guerrier constitua une véritable menace à travers toute la région pendant plusieurs années, avant qu'il s'établisse finalement à la frontière de la féodalité des Coltènes. Ces derniers étaient encore des vassaux du duc, alors même que leurs atamans disposaient d'une grande latitude dans la conduite de leurs affaires. Les chefs des Coltènes furent trompés et assassinés par Roquepoigne sous le couvert d'une trêve de négociation. Les forces de la Taine, qui n'avaient jamais été très importantes dans la région, s'avérèrent par la suite incapable de déloger le mécréant.

Le fief de Roquepoigne constitua une menace pour la Taine pendant plus d'un siècle et fut finalement la cause de sa destruction. Le premier acte de la Grande guerre fut l'invasion de la Taine par des bandes guerrières du Roquefief. Il ne s'agissait pas de leur première incursion, mais celle-ci fut différente. Les Poings firent preuve de nouvelles tactiques et, grâce à un concours démoniaque, submergèrent les défenses de Colbutte, suivies de près par celles de Nevond Nevnend. Si le duc avait été présent dans la cité à ce moment-là, il aurait peut-être pu rallier ses troupes et résister. Ce ne fut pas le cas et citoyens comme soldats cédèrent à la panique (après coup, d'aucuns pensèrent que c'était là une peur inspirée par les démons). Le duc et sa famille s'enfuirent dans le comté d'Urnst, laissant leur nation aux mains des Roquiens, des prêtres de Iuz et des démons de celui-ci.

Pendant six longues années, les Roquiens firent des Tainois leurs esclaves. La malfaisance de Iuz se faisait sentir partout, mais jamais au grand jour. Cet état de fait aurait pu se poursuivre indéfiniment si une rage surnaturelle ne s'était pas emparé du rhelt de Roquefief lors d'une rencontre dans les ruines du palais ducal de Nevond Nevnend. Lors d'un étonnant revirement de situation, Sevvord donna l'ordre de passer les prêtres et les agents de Iuz au fil de l'épée et permit aussi à ses guerriers de massacrer sans retenue leurs esclaves tainois. Les Poings se retirèrent ensuite de tout le territoire, sauf de sa partie la plus nordique, qu'ils tiennent toujours.

Les armées de l'Arbonne et les forces loyales au duc exilé s'empressèrent de traverser les frontières tout en se battant les uns contre les autres pour s'emparer des régions méridionales et orientales du duché, y compris le bois Luisant. Les forces ducales livrèrent également une dure bataille contre des bandits et des agents de Iuz dans la cité de Pont-Rouge, profitant de l'aide de Nystul du Cercle des huit. Elles contrôlent maintenant toute la vieille cité. Son célèbre pont n'a pas encore été reconstruit, mais ses murs ont été réparés et elle offre une bonne base d'opérations pour de futures actions dans le reste du duché. Le seul point faible de Pont-Rouge est sa ligne de ravitaillement, qui est souvent attaquée le long de son parcours conduisant jusqu'au comté d'Urnst, sur la rive est de l'Arsommaille.

Conflits et intrigues : de furieux combats font rage dans la Taine centrale et le bois Luisant. Des pilleurs de Sto et de la Dimre sévissent impunément dans la Taine occidentale. Les soldats arbonnais menacent d'assiéger les forces du duc à Pont-Rouge, mais des trolls attaquent les places fortes arbonnaises dans la Taine orientale, coupant leurs lignes de ravitaillement.

Terres étincelantes

Nom officiel : Empire étincelant

Dirigeant : Sa Perspicace Magnificence, l'Archimage Rary, Monarque des Terres étincelantes (NM, M, humain, Mag20+)

Gouvernement : dictature ; le domaine fonctionne sur le principe d'un petit État-cité encerclé de tribus nomades barbares

Capitale : pas de capitale ; l'empire est administré depuis la tour de Rary dans les collines de Laiton et par l'intermédiaire de chefs militaires répartis au sein d'avant-postes partout dans le Désert étincelant

Villes principales : Ul-Bakak (pop. 900)

Provinces : une ville-oasis, nombreuses tribus nomades du désert autour des collines de Laiton

Ressources : inconnues

Monnaie : aucune actuellement mais pourrait être frappée dans un futur proche

Population : 26 500 – humains 79 % (Fsob), nains 20 % (des collines), autres 1 % (centaures principalement)

Langages : flanna (tribus autochtones), ancien sulois (tribus autochtones), dialectes baklunis (Paynims)

Alignements : NM*, CN, N, CM

Religions : Béorie, Obad-Haï, Pélor (hommes des tribus) ; Geshtaï, Istus (Paynims) ; dieux gobelinoïdes variés (gobelinoïdes)

Alliés : nomades du Désert étincelant

Ennemis : Faucongris, duché d'Urnst, Cercle des huit, tribus des Abbor-Alz

Tour d'horizon : au milieu du Désert étincelant, parmi les sommets des pics escarpés des collines de Laiton, se dresse fièrement une tour solitaire qui semble défier les vents arides et impitoyables du désert. Contrairement aux tentes de peaux et de tissus des villages du désert et des campements des oasis, cette tour est faite de pierres finement taillées et surmontée d'un dôme en oignon typique de l'Orient bakluni. C'est la tour de Rary le Traître.

Depuis cette tour, l'archimage revendique la totalité du Désert étincelant comme son domaine personnel. Depuis les contreforts des Abbor-Alz jusqu'aux berges rocheuses de la baie des Moutons, des armées de nomades du désert, de gobelinoïdes et de mercenaires font respecter la volonté de leur suzerain aux dépens des autres habitants. C'est ainsi qu'ils s'approprient chaque oasis au nom de leur chef reclus.

Comme il convient à son nom, le Désert étincelant présente un climat très désagréable, voir oppressant. Pendant les jours les plus chauds du mourant, la température peut s'élever au point qu'il est possible de cuisiner sans feu. Inversement, les nuits sont fraîches. Une vie animale et végétale spectaculaire, adaptée à la vie désertique, arrive à survivre dans les régions plus tempérées, près des côtes et le long des collines du nord où de chétifs buissons et des pins vieux de plusieurs siècles croissent péniblement.

Aucune route ne traverse le Désert étincelant. Les terres situées près des Abbor-Alz sont plutôt rocailleuses et moins sablonneuses que le désert proprement dit ; aussi la plupart des caravanes évitent-elles le cœur du territoire de Rary. Un trafic épars arrive en provenance d'Urnst à travers le goulet du Tranchant, bien que le duc ait interdit tout commerce avec ceux qui déploient la bannière de l'archimage. Âprebaie cependant n'a pas de telles considérations éthiques et, malgré des instructions très strictes de Faucongris en ce sens, les despotrices de la ville ont personnellement permis (bien que secrètement) le commerce avec les intermédiaires de Rary dans le village neutre d'Ul-Bakak, à l'extrémité orientale de la passe d'Âprebaie.

Les armées de Rary sont commandées par le preux seigneur Robilar (NM, M, humain, Gue20). Elles se déplacent sur de grandes distances, traquant les ennemis de l'État, protégeant les émissaires en route vers les enclaves des Abbor-Alz ou attaquant les tribus locales et les centaures du désert qui n'acceptent pas les prétentions de l'empire sur leur patrie souveraine. Les nains indépendants et reclus des Abbor-Alz n'ont pas encore été inquiétés par les forces de Rary ou de Robilar.

Histoire : dans le Désert étincelant, les racines du Mal s'enfoncent profondément dans le sol, sous le sable balayé par les vents et dans les ruines profanes de civilisations anciennes. Plus de deux millénaires se sont écoulés depuis la disparition des dernières cités ayant prospéré dans cette région. Depuis, les nomades (flannas pour la plupart), seuls vestiges des peuples d'autrefois, ne sont pas parvenus à conquérir suffisamment de territoire pour pouvoir revendiquer un quelconque statut d'État.

Cette situation changea du tout au tout au mois de vendangier 584 AC, suite aux événements désastreux qui se déroulèrent dans la cité de Faucongris. Le Jour de la Grande signature aurait dû être une véritable célébration de la fin des trois longues années de conflits sanglants qui avaient affecté presque toutes les nations de Flannesse. Il n'en fut rien et le jour s'acheva prématurément dans une brillante démonstration de feu magique destructeur qui enflamma le bâtiment dans lequel l'événement aurait dû prendre place quelques heures plus tard.

Lorsque la fumée se dissipa, deux archimages, Tenser et Otiluke, gisaient morts. Un troisième, Bigby de Scant, fut gravement blessé et déclara que leur assaillant était Rary, un ancien allié et membre du Cercle des huit. Ce dernier, de même que son complice, le rusé seigneur Robilar, ne purent être retrouvés. La tour de Rary, à Lopolla, disparut également. Ce n'est que quelques mois plus tard que le duo refit surface dans le Désert étincelant.

Robilar conduisit alors ses guerriers fanatiques de village en village, défaisant à chaque fois le seigneur de guerre local et incorporant les guerriers de celui-ci dans sa propre armée, toujours grandissante. De son côté, Rary avait emmené avec lui plusieurs groupes de cavaliers paynims qui promirent de mourir glorieusement au service du mage qu'ils appellaient " le Cavalier". Les premières victoires, face aux monstres inhumains et aux Tukims, la plus puissante tribu humaine du désert, gonflèrent à bloc le moral de ces armées. Peu osèrent les défier ouvertement par la suite.

Partout où les armées allaient, elles étaient suivies par des aventuriers immoraux au service de Rary. Ces humains, des sages et des enchanteurs pour la plupart, ratissèrent le désert en portant une attention particulière aux ruines anciennes de la région. Quant à Rary, il quittait rarement sa tour mais tous savaient qu'il était à la recherche de quelques objets d'une puissance terrifiante.

Les forces de Rary ont crû de manière significative depuis 584 AC. Plus de quatre-vingt-dix pour cent des nomades du désert jurent maintenant allégeance au monarque des Terres étincelantes. Les centaures du désert, d'abord neutres à l'arrivée de Rary, s'opposent maintenant farouchement aux troupes de Robilar. En 589 AC, le chef Arc Robuste, leader influent et partisan convaincu d'une stratégie visant à opposer les nomades à Rary tout en restant en dehors du conflit, fut retrouvé assassiné dans ses quartiers. Si les preuves furent minces, les jeunes étalons des centaures en appelèrent à la guérilla contre les occidentaux – une tactique qui a rencontré quelques succès jusqu'à maintenant.

Malgré les attaques des centaures et de quelques tribus indigènes plus entêtées que les autres, les recherches de Rary se poursuivent, s'achevant le plus souvent par de frustrantes déconvenues. Ainsi, à la fin de 590 AC, une compagnie entière des meilleurs Paynims et gardes nomades de Robilar disparut sans laisser de traces au cours de l'exploration d'une nécropole abandonnée. Le message de Rary ordonnant au seigneur Robilar d'envoyer sa garde personnelle à la recherche des soldats



disparus enragea tellement le guerrier qu'il quitta son poste pour une semaine et ne revint qu'après avoir tué en solitaire un vieux dragon bleu qui considérait une éventuelle alliance avec l'archimage. Les deux hommes se sont depuis réconciliés mais les tensions demeurent vivent entre eux.

Certains pensent qu'il ne faut pas croire tout ce qu'on raconte. Ainsi, Rary était renommé pour ses plans complexes au sein du Cercle des huit et certains de ses anciens alliés refusent de croire qu'il s'est tourné vers le Mal de son propre chef. Par contre, les rumeurs voulant que l'ancien Archimage de Ket complote maintenant avec des fiélons ont conduit la plupart de ses amis ainsi que sa famille à lui accoler plus fermement encore l'épithète de traître.

Conflits et intrigues : des milliers d'habitants du désert souffrent sous le joug des armées de Rary. Plusieurs craignent qu'il ne soit sur le point de découvrir ce qu'il cherche. Peu de gens estiment que cette découverte profitera à quiconque sauf à lui. Robilar, bien que malfaisant, a un faible pour les aventuriers et il commence à se fatiguer d'être toujours à la traîne dans les plans de Rary. S'il existe une brèche dans l'organisation de l'archimage, elle se trouve probablement dans l'établissement d'une relation amicale avec cet ancien et sociable seigneur de Faucongris.

Tusmit

Nom officiel : Tusmit

Dirigeant : Sa Splendeur Exaltée, le Pacha de Tusmit, Muammar Qharan (LN, M, humain, Gue14)

Gouvernement : monarchie féodale indépendante ne comptant que des maisons nobles ; seul le monarque choisi relève de la royauté

Capitale : Sefmur

Villes principales : Sefmur (pop. 21 000), Blashikdur (pop. 9 900), Vilayad (pop. 12 200)

Provinces : un émirat de la capitale (Sefmur), onze provinces gouvernées par un cheik

Ressources : denrées alimentaires, argent, or

Monnaie : minaret (pp), fontaine (po), fez (pe), narguilé (pa), méreau (pc)

Population : 273 000 – humains 79 % (Bo), nains 8 % (des montagnes), halfelins 6 %, elfes 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, baklunite ancien, nain, halfelin

Alignements : LN*, N, LB

Religions : Al'Akbar, Istus, Geshtaï, Mouqol, Xan Yae, autres dieux baklunis

Alliés : Zeif, Ket (parfois)

Ennemis : Ekbir (parfois), Ket (parfois), Paynims (parfois), Chevaliers de la Garde

Tour d'horizon : le fleuve Tuflik constitue la frontière méridionale du Tusmit, alors que la Blashikmund sépare celui-ci d'Ekbir à l'ouest et au nord. Les monts Yatil et les collines Tusmanes marquent sa frontière orientale. Le paysage est plus accidenté ici qu'en Ekbir, mais les sols sont quand même fertiles. La partie centrale du nord du pays est consacrée à l'agriculture et ses habitants sont généralement illettrés. Les plus grandes cités de la nation se trouvent le long du Tuflik et on peut y trouver à peu près tout ce qu'on cherche, à condition d'y mettre le prix toutefois. D'habiles artisans issus de tous les métiers travaillent dans les cités de la vallée du Tuflik. Enfin, les armes et les armures tusmites comptent parmi les meilleures de toutes les terres baklunies.

L'armée du pays est constituée essentiellement d'une cavalerie moyenne, menée par des Faris tout aussi nobles que leurs semblables d'Ekbir. Le pacha entretient une force d'infanterie lourde, renforcée de mercenaires des tribus des collines Tusmanes en temps de guerre. En fait, on peut rencontrer des mercenaires de toutes les nations environnantes dans le Tusmit méridional. Ulis, Pérandais, Paynims et nains des Yatils et des Brumes cristallines sont les bienvenus. Roublards et assassins louent leurs services aux côtés des guerriers, presque aussi ouvertement que ces derniers.

Peu d'étrangers visitent l'arrière-pays du Tusmit, car les seules richesses qu'on y trouve sont brutes et les indigènes ne sont pas accueillants. La Foi véritable domine dans le nord et l'anarchie n'y est donc pas tolérée. Généralement, seuls ceux qui désirent voir le grand mufti des Yatils voyagent dans cette région, car c'est ici que ce difficile périple débute, au nord des collines Tusmanes. Traditionnellement, le pacha accomplissait ce parcours au moins une fois pendant son règne, afin de recevoir la bénédiction du grand mufti qui lui assurait la loyauté des seigneurs nordiques. Le pacha actuel a choisi d'en faire autrement et il n'a même pas reconnu l'autorité spirituelle du calife d'Ekbir, jurant plutôt fidélité au sultan de Zeif. Jusqu'à maintenant, cette tactique s'est révélée payante, mais si de nouveaux dangers exigeaient qu'on fasse appel aux nobles du nord, le pacha aurait certainement beaucoup de mal à les convaincre.

Histoire : le Tusmit est une nation indépendante depuis près de deux siècles et demi. Ancienne province de Zeif, Tusmit passa sous la domination du califat à la suite de l'Invasion nomade d'Ekbir. Après l'exil du légendaire Daoud Pacha, un dirigeant loyal au calife fut mis en place à la tête du pays et la construction d'écoles et d'hospices de la Foi exaltée débuta. Un mouvement de résistance contre le niveau d'imposition élevé se dessina immédiatement au sein de l'aristocratie, mais la population ne s'en trouva pas inquiétée outre mesure. Nombre des nobles du pays se tournèrent vers le culte fanatique de la Foi exaltée pendant que la décadente aristocratie urbaine du sud tentait de trouver un compromis avec les réformateurs impatients d'Ekbir.

Le nouveau pacha était tenu de rester fidèle à Ekbir, mais les nobles se firent de plus en plus récalcitrants et rejetèrent complètement l'autorité du calife. Un certain compromis fut trouvé lorsque le grand mufti des Yatils, le prêtre le plus important de la Foi véritable, se vit dans l'obligation d'accorder le statut d'" orem " au pacha, ce qui signifie " celui qui est à part ". Bien qu'il ait été accordé à certains sages et magiciens au fil des ans, très

peu d'individus autres que le pacha ont bénéficié de ce statut. Par ce geste, le pacha devint un servant à la fois de la Foi exaltée et de la Foi véritable, se gagnant ainsi la loyauté de tous ses sujets rebelles.

Pendant plusieurs années, le Tusmit parvint à manipuler les différentes factions et nations dominantes de la région les unes contre les autres, sans jamais offrir sa totale loyauté à quiconque. L'orem Jadhim (LN, M, humain, Gue15), le dernier des pachas “ à part ”, fut déposé par le jeune et charismatique Faris Muammar Qharan il y a de cela presque dix ans maintenant. La majeure partie de la nation appuya le geste, croyant que Muammar se révélerait plus agressif comme pacha que ne l'avait été son prédécesseur calculateur. Muammar s'allia fortement avec Zeif, renonçant à toute prétention sur les riches terres au sud du Tuflik en faveur du sultanat. L'orem Jadhim quitta Sefmur et s'enfuit à la cour du califat, son plus vieux rival. Il se trouve maintenant à Ekbir, en résidence surveillée, et le Tusmit ne souhaite pas son retour.

Comme pacha, Muammar s'est révélé plutôt efficace. Malgré tout, des pressions sont exercées sur lui afin qu'il se présente devant le grand mufti pour conserver son poste. Il est de plus en plus improbable qu'il le fasse car le grand prêtre de la Foi véritable ne manquerait pas de le juger sévèrement. Jusqu'à maintenant, l'alliance avec Zeif a empêché Ekbir d'entreprendre une action punitive contre le pays et le pacha n'a pas eu besoin des troupes de ses nobles du nord. Malgré leurs inquiétudes quant à l'influence grandissante de Zeif dans la région, les habitants de la vallée du Tuflik sont pour l'instant satisfaits de son règne.

Conflits et intrigues : le pacha actuel souhaite remettre la main sur des trésors de l'État volés (et cachés) par son prédécesseur exilé. Des bruits courent quant à la débauche, la corruption et l'incompétence de la cour du précédent pacha – et de l'actuel. D'aucuns pensent (sans doute à raison) que la capitale du Tusmit abrite de plus en plus de criminels.

Ull

Nom officiel : Ull
Dirigeant : Son Illustre Férocité, Bruzharag le Bâtard, l'Orakhan d'Ull (CM, M demi-ogre, Gue16)
Gouvernement : vaste clan tribal indépendant composé de nombreuses familles de nomades, chacune étant dirigée par un chef dictatorial (le plus vieux, le plus fort ou le plus charismatique) ; toutes les familles sont vaguement gouvernées par une famille royale dont le leader est l'orakhan, un monarque exerçant un contrôle dictatorial sur son domaine ; les changements de dirigeants surviennent souvent à la suite d'assassinats ou de duels
Capitale : Ulakande
Villes principales : Kestère (pop. 8 600), Ulakande (pop. 6 000)
Provinces : environ vingt khanats mineurs, certains étant des nomades évoluant au sein d'une région délimitée avec précision
Ressources : argent, gemmes (II), trafic commercial (Kestère) traversant les Ulspruë inférieurs
Monnaie : okka (pa), kurush (pc)
Population : 277 400 – humains 94 % (B), halfelins 2 %, orques 2 %, demi-orques 1 %, autres 1 %
Langages : ulaghan, baklunite ancien, commun
Alignements : CN*, CM, N
Religions : Ralishaz, Incabulos, Geshtaï, démonisme, culte des ancêtres
Alliés : aucun
Ennemis : Paynims, tribus des collines ; l'Ull fait généralement preuve d'hostilité envers tous les étrangers
Tour d'horizon : située entre les monts Ulspruë et la Barrière des hautes cimes, l'Ull est une région constituée de riches prairies qui s'étendent jusque dans les plaines des Paynims. Sa frontière septentrionale est en perpétuelle évolution, mais on considère qu'elle se trouve généralement à moins de vingt lieues de la capitale, Ulakande. Au sud, la ville pour caravanes de Kestère supervise tout le trafic allant et venant des Steppes arides. Le cœur d'Ull est très fertile mais ne reçoit pas beaucoup de pluie, sauf durant la pluvieuse saison hivernale. Le climat est généralement tempéré, même si les vents chauds de l'été qui soufflent à travers l'escarpement de Kestère rendent l'Ull méridionale assez inconfortable à cette période de l'année. L'esclavage est sans doute le commerce le plus lucratif d'Ull.

Les Ulis constituent un peuple perfide, mais on considère généralement que les habitants des villes sont encore plus vénaux que le plus sournois des nomades. Il existe presque autant de clans sédentaires que de clans nomades au cœur de l'Ull. Leurs cavaliers sont aussi féroces que n'importe lesquels des Paynims, mais ils sont bien moins disciplinés que ceux que l'on retrouve dans les nations baklunies plus développées. Leur infanterie, tristement célèbre, est principalement basée dans les villes du sud et les communautés des montagnes, de même qu'à Ulakande. On la rencontre très rarement au-delà des frontières d'Ull, ce qui est heureux car, au combat, elle est capable de se livrer à des actes aussi atroces que n'importe quel monstre. Fait unique parmi toutes les nations de la région, l'Ull ne vénère pas Al'Akbar. Du reste, à l'exception de Geshtaï, aucune autre divinité baklunie n'y est réellement vénérée. Les Ulis vénèrent les esprits de leurs ancêtres et la rumeur veut que d'autres rendent hommage aux fiélons.

Histoire : les féroces tribus de l'Ull prirent possession de leurs terres durant les siècles sombres qui suivirent la Dévastation invoquée. Simples nomades au début, ils attaquaient les villages et les troupeaux des Yorodhis (Œridiens), mais ils ne tardèrent pas à comprendre les avantages de disposer de leurs propres communautés. Ils en bâtirent quelques-unes, comme Ulakande, mais se contentèrent le plus souvent d'occuper les villages des autochtones et de s'en déclarer les nouveaux maîtres. Les Ulis s'emparèrent de tout le pays, du nord au sud, réduisant les indigènes en esclavage ou les chassant dans les collines ou les montagnes.



Le sort des indigènes ne s'améliora pas au fil des ans, mais leurs maîtres ulis eurent à souffrir à leur tour des déprédations d'un ennemi plus fort. La Horde d'airain des Paynims de l'ouest luttait contre leurs cousins nomades pour le contrôle des plaines du nord et, inévitablement, leurs raids les conduisirent dans le territoire d'Ull. Les Ulis défendirent farouchement leurs terres, mais les Paynims occidentaux étaient de formidables adversaires. De plus, au même moment, les tribus yorodhis des Hautes-Cimes occidentales et du nord des Steppes arides se lancèrent dans une guerre de vengeance contre leurs oppresseurs. En très peu de temps, toutes les communautés situées aux frontières du pays furent anéanties ou abandonnées. Les populations furent déportées, particulièrement chez les indigènes. Ceux qui ne se joignirent pas à leurs cousins yorodhis dans les montagnes ou le désert entreprirent un long périple sur les routes de pèlerins, cherchant refuge en Ekbir. Les Ekbiriens leur apportèrent de l'aide, de même qu'aux nombreux Baklunis qui avaient, eux aussi, été chassés par la Horde d'airain. Finalement, les groupes de Baklunis et d'Œrides migrèrent vers le nord, de l'autre côté des Yatils, mais les tribus d'Ull tinrent bon suffisamment longtemps pour voir la Horde d'airain se briser.

La guerre contre les Paynims se poursuit depuis toutes ces années et les derviches du sud détestent particulièrement les Ulis. Cependant, aucun ennemi n'est aussi impitoyable que les Yorodhis, qui dominent encore les régions sauvages des montagnes et des vallées désertiques situées au sud de l'Ull. Les caravanes qui passent à Kestère et qui empruntent la direction du sud évitent les terres des Yorodhis chaque fois que cela est possible, même s'ils doivent alors faire un grand détour qui les tient à distance de la protection des montagnes. Les monts Ulspruë, dans l'ouest de l'Ull, sont également dangereux, mais les Ulis entretiennent de meilleurs rapports avec les ogres des hautes terres qu'avec les ennemis humains. De fait, nombre des tribus montagnardes des Ulspruë ont des ancêtres ogres et elles le reconnaissent avec une certaine fierté.

Conflits et intrigues : les razzias, des Paynims au nord et des Yorodhis au sud, sont de plus en plus fréquentes. Les humanoïdes d'alignement mauvais des monts Ulspruë migrent vers les basses terres. Des bruits courent au sujet de prédateurs morts-vivants (probablement des goules) qui assaillent le monde de la surface, assiégeant la ville de Kestère la nuit venue.

Vallée du Mage

Nom officiel : vallée du Mage

Dirigeant : Sa Très Magique Autorité, le Mage Exalté de la Vallée et Laird du Domaine, Jaran Kriméæh (statut inconnu – N ?, M, humain ?, Mag20+)

Gouvernement : despotisme magique

Capitale : inconnue

Villes principales : inconnues

Provinces : inconnues

Ressources : inconnues

Monnaie : inconnue

Population : 10 000 – humains 37 % (OBf), elfes 25 % (Vallée), gnomes 18 %, halfelins 10 %, demi-elfes 5 %, autres 5 %

Langages : inconnus, mais commun probable ; langages raciaux présumés (elfe et gnome à coup sûr)

Alignements : inconnus

Religions : inconnues

Alliés : aucun

Ennemis : exilés du Geoff, Bissel, Grande Marche, Chevaliers de la Garde, Kéolande (mineur), Stérich (mineur), Cercle des huit, presque tous les autres elfes de Flannesse (cf. plus loin)

Tour d'horizon : la vallée du Mage est dissimulée au sein de la Barrière des hautes cimes. Elle abrite la source et le cours supérieur du fleuve Javan. Le seul passage naturel traversant la barrière de montagnes qui entoure la Vallée se trouve à l'extrémité septentrionale de celle-ci. C'est là que le fleuve quitte la vallée, coulant ensuite sous les arbres de la forêt Ténébreuse. Cette vallée luxuriante est l'un des domaines naturels les plus isolés de toute la Flannesse. Les États les plus proches sont le Bissel et les terres perdues du Geoff. De l'autre côté des Hautes-Cimes, vers l'ouest, se trouve l'Ull et les plaines des Paynims.

Des elfes de la Vallée patrouillent l'entrée de cette dernière, souvent en grand nombre. On rencontre parfois des gnomes dans leurs rangs. Ces patrouilles sont entièrement composées de fantassins, qui portent habituellement une cotte de mailles ou une broigne cloutée et qui manient l'épée longue ou l'arc. L'allure que prennent les rencontres avec les elfes de la Vallée est très variable. Il arrive qu'ils attaquent sur-le-champ alors qu'à d'autres moments, ils se contentent d'adresser un avertissement aux intrus. Leurs patrouilles ne semblent pas très disciplinées ni organisées, et les elfes sont tout aussi imprévisibles quand on croise leur chemin en dehors de leur vallée.

Le souverain qui est censé régner sur ce domaine est appelé le Mage du Val ou encore, le Noir. Sa cour n'entretient aucune relation formelle avec d'autres gouvernements, bien qu'on le soupçonne de disposer d'un cercle d'espions dans plusieurs cités des États voisins. Il ne se livre à aucun échange commercial. Tout porte à croire que le Noir préfère plutôt charger ses serviteurs de pratiquer le vol et le brigandage. Les compagnons d'armes du Mage qui ont été capturés se sont enfuis ou lentement étiolés, préférant mourir quand on les empêchait de retourner auprès de leur maître.

On ne sait rien d'autre au sujet du mage ou de l'état de son domaine. Ceux qui s'y sont rendus racontent être d'abord passés dans les épaisses ombres de la forêt Ténébreuses, puis avoir franchi une large trouée dans la montagne pour trouver de l'autre côté une contrée fertile, au climat agréable, avec relativement peu d'habitants. Le bassin septentrional, plus vaste, est recouvert de plaisantes prairies, alors que l'extrémité sud de la vallée, plus haute, présente un sol rocheux recouvert d'arbres. Il

ne semble pas y avoir de dangers apparents le jour, mais la nuit tombe rapidement dans la vallée et les ténèbres dévoilent alors des prédateurs monstrueux. Nul ne sait si ces monstres sont conjurés en réponse à la présence d'intrus ou s'ils représentent aussi un danger bien réel pour les sujets du Mage. Après tout, il se pourrait fort bien que le fait de servir le Mage soit aussi dangereux que de s'opposer à lui.

Histoire : ce val isolé a toujours été fui par les gens des terres voisines. Même aux temps anciens, on sentait qu'il était dominé par une terrible présence qui ne présageait rien de bon. La vallée abritait pourtant déjà une étrange race d'*olves*, qui considéraient tous les autres elfes avec dédain. Les elfes de la Vallée étaient alors dirigés par l'un des leurs, un roi dont l'autorité affichait une origine transcendante, bien que nul n'évoquât jamais le nom d'une divinité. Ces elfes, distants dans leurs relations avec le monde de la nature, ne reconnaissaient pas le caractère sacré des mystères féeriques. Tous les autres elfes abhorrent ceux de cette espèce, affirmant qu'ils ne sont pas de vrais *olves*, ce qui explique qu'ils les évitent à tout prix.

Les elfes de la Vallée sont non seulement rejetés par les autres *olves*, mais aussi par les dieux de leur race. Aucun étranger n'a encore découvert la raison de cette renonciation divine et les elfes n'en parlent pas. Les drows laissent entendre que les elfes de la Vallée ont accepté d'être liés au service d'un maître puissant en échange de connaissances issues de plans inconnus. Ils les détestent pour cette raison, disant qu'ils sont devenus les esclaves d'un mensonge, alors que les elfes noirs pensent que le mensonge ne devrait servir qu'à enchaîner autrui. Qu'elle qu'en soit la raison, on admet généralement que le fossé qui existe entre les elfes de la Vallée et leurs semblables remonte à leur première apparition sur la Tærre.

Les elfes de la Vallée ne sont pas entièrement seuls cependant. Ils ont établi un partenariat avec des commerçants gnomes qui leur ouvrent les portes de marchés aussi lointains que le Pomarj et le Nyr Dyv. Les gnomes étaient des citoyens du royaume de la Vallée avant même que le premier grand-duc ne règne dans le Geoff. Lorsque les Kéolandais entreprirent de bâtir leur empire, des humains venus des terres de l'ouest des Hautes-Cimes avaient déjà immigré dans le val du Javan. Il leur fut permis d'établir de petites communautés sous la gouverne d'un comte humain qui régnait au nom du roi des elfes de la Vallée.



Une embuscade dans la vallée du Mage

Ils étaient censés apprendre le langage des elfes, mais l'influence combinée des humains et des gnomes fit du commun la langue la plus couramment utilisée.

À l'exception des pays voisins, peu d'autres nations connaissaient l'existence du royaume caché de la Vallée de la Barrière des hautes cimes. Le grand-duché de Geoff était le pays qui entretenait le plus de relations avec la cour du roi des elfes de la Vallée, même si des marchands du Bissel et du Ket établissaient également des contacts discrets avec les commerçants gnomes au service du roi. Lorsque le Geoff entra brièvement en conflit avec la Kéolande au milieu du dernier siècle, on dit que les elfes de la Vallée soutinrent la cause du grand-duc en lui fournissant des informations sur les ressources et les tactiques kéolandaises. Cette relation persista jusqu'à la fin du siècle dernier, malgré les vigoureuses protestations du grand seigneur du Domaine des elfes établi à Hocholve.

La rencontre la plus étonnante avec les elfes de la Vallée se déroula au tournant de ce siècle, lorsque le roi elfe arriva de manière impromptue au château du grand-duc à Gorna. Il était accompagné de toute sa maison royale, et ni les forces ducales ni les elfes du Geoff oriental ne les avaient interceptés. Le roi des elfes de la Vallée et son escorte furent les bienvenus dans la cité et le souverain eut droit à une audience privée avec le grand-duc. À l'aube du lendemain, les elfes repartirent et leur groupe s'enfonça dans le sud, jusque dans les Brumes cristallines. On ne les revit plus jamais par la suite. Le grand-duc se retrouva avec un coffre en chêne, plusieurs parchemins et les dernières paroles du roi des elfes de la Vallée, qu'il ne révéla qu'à son héritier.

Après cet incident, plus personne n'eut de contact avec la Vallée jusqu'à ce qu'un magicien ærdi en exil du nom de Jaran Kriméæh, ou le Noir, apprît son existence et s'en emparât. Les monstres errants avaient causé de grands ravages parmi les communautés humaines, mais les gnomes et les elfes de la Vallée avaient réussi à se défendre. Jaran parvint magiquement à contenir ces monstres convoqués et fut dès lors appelé le Mage de la Vallée. Il régna pendant plusieurs décennies, acquérant un grand pouvoir sur le val et ses habitants. L'un de ses derniers gestes publics fut de placer un drow renégat à la tête des forces de la Vallée. L'accès à ces terres fut bientôt interdit. Pendant ce temps, le Mage s'attira les foudres du magicien Drawmij, qui se joignit au Cercle des huit et fomenta certains complots contre lui.

Pendant presque vingt ans, juste avant la Grande guerre de Faucongris, il n'y eut plus aucun contact avec la vallée du Mage. Lorsque les géants des Brumes cristallines s'enfoncèrent dans le Geoff et le Stérich, ces nations demandèrent de l'aide à la Kéolande et envoyèrent une petite délégation en faire de même auprès du Mage de la Vallée. Contre tout espoir, il leur fut permis d'entrer dans la vallée et ils se virent accorder une audience auprès du Noir – ou du moins le crurent-ils au début. En effet, lorsqu'ils furent présentés au Mage, l'un des membres du groupe l'identifia comme un nécromancien exilé, Nyeru du Bissel. Sagement, ils ne firent pas mention de leur découverte à cet ersatz du Noir. Les négociations se poursuivirent pendant plusieurs semaines, jusqu'à ce que des géants des Brumes cristallines en maraude n'arrivent dans la vallée.

Les ambassadeurs s'enfuirent pendant que les troupes du mage se déplaçaient vers le sud pour affronter les géants. S'échappant de la vallée, le groupe entreprit un difficile périple vers la liberté en suivant le cours du fleuve Javan. Ils ne pouvaient plus retourner à Gorna et se retrouvèrent donc, pour la plupart, à Hocholve, où le grand seigneur elfe se montra particulièrement intéressé par leur récit. À la fin de la Grande guerre, des rumeurs coururent au sujet de la mort du Mage de la vallée, mais on ne trouva aucun témoin pouvant confirmer ces bruits. Ceux qui connaissent davantage l'histoire de la Vallée croient que le Mage reviendra un jour, à moins qu'un autre individu ne vienne réclamer son titre.

Conflits et intrigues : nul n'a vu le Mage depuis la Grande guerre, mais le sénéchal drow exerce toujours son autorité sur la Vallée. On sait que le Mage s'intéressait à l'exploration du demi-plan des Ombres. La dernière fois que Philidor fut aperçu, c'était justement près de l'entrée de la Vallée. Les archimages Rary et Mordenkainen auraient apparemment chargé deux groupes d'aventuriers rivaux d'explorer la Vallée et ceux-ci auraient subi de lourdes pertes.

Véluna

Nom officiel : archevêché de Véluna

Dirigeant : Sa Vénérable Révérence, le Chanoine de Véluna, Hazen, Pasteur des Fidèles (LB, M, humain, Prê20+ de Rao)

Gouvernement : théocratie dirigée par l'archevêque de Véluna, un puissant prêtre raonien conseillé par le Collège des évêques et l'Ordre céleste des lunes (congrès de représentants des sept maisons nobles séculières et de Verbobonc)

Capitale : Mitrik

Villes principales : Dévarnish (pop. 7 900), Mitrik (pop. 16 200), Véluna (pop. 11 100)

Provinces : sept diocèses, chacun étant gouverné par un noble (titres divers comme plar, comte, baron etc.) et un évêque ; la ville de Véluna est un archidiocèse, administré exclusivement par un archevêque au nom du chanoine de Mitrik

Ressources : denrées alimentaires, cuivre, argent, or

Monnaie : brillant (pp), crosse (po), bâton (pe), tour (pa), main (pc)

Population : 668 800 – humains 79 % (Osf), elfes 9 % (hauts), gnomes 5 %, halfelins 3 %, nains 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %

Langages : commun, vélondi, flanna, elfe, halfelin, gnome

Alignements : LB*, NB, N

Religions : Rao*, Saint Cuthbert, Héronéus, dieux œridiens de l'agriculture, Fharlanghn, Zilkus, panthéon elfe

Alliés : Furyondie, Maison-Haute, Bissel, Verbobonc, collines de Kron, États d'Ulek, Pavoisie, Grande Marche (relations tendues à propos du contrôle du Bissel), Dyves (faible), toutes les branches de l'Église de Rao à travers la Flannesse

Ennemis : Iuz, Ket, Pomarj (mineur), Chevaliers de la Garde (méfiance), vallée du Mage (méfiance), Pérennelande (méfiance)

Tour d'horizon : les habitant de Véluna ont longtemps représenté le meilleur de l'humanité. Ici, humains et elfes vivent en harmonie, cultivant les terres arables et travaillant ensemble à l'édification d'une culture commune basée sur des principes de paix, de raison et de sérénité. L'influence de l'Église de Rao se fait sentir partout en Véluna, imposant doucement sa doctrine à travers l'administration de lois justes et fermes (sans toutefois être trop sévères). Pays réputé pour ses érudits et ses visionnaires, Véluna est aussi le lieu de pèlerinage de ceux qui recherchent la stabilité et la sagesse dans leur propre vie.

Le commerce de Véluna se déroule dans deux couloirs principaux, la rivière Velverdyva et la Grande route du Ponant. Bien que la plupart des communautés d'importance vivant le long de la Velverdyva se trouvent dans le duché de l'Étendue de la Furyondie, l'archevêché compte quelques petits ports sur la berge méridionale. Une tolérance de longue date à l'égard des Rhéniens, qui sont généralement malvenus de l'autre côté de la rivière, a favorisé le développement d'une vaste flottille de barges, prête à apporter son aide aux navires plus gros lorsque d'étranges monstres remontent des profondeurs de la rivière. La Grande route du Ponant est bien protégée et accueille un trafic encore plus important que la rivière. La majeure partie de celui-ci s'écoule vers le couchant, notamment dans le cas des caravanes se rendant à Lopolla et sur les riches marchés d'Ekbir, du Tusmit, de Zeif et d'au-delà.

La géographique de l'archevêché n'a rien de remarquable. Toutes les forêts de taille ont été rasées depuis longtemps, ne laissant que le bois Ferreux (sur la frontière méridionale), le bois Pommelé et le taillis d'Asnath, une petite étendue boisée qui, aux jours anciens, fournit la majeure partie du bois ayant servi à la construction de la ville de Véluna. Le pays revendique la lisière septentrionale des Basses-Crêtes et une mince portion des Lortmils qui abrite les mines de métaux précieux de la nation.

L'armée de Véluna, bâtie autour d'un noyau de cavalerie lourde de grande qualité, comprend également des contingents d'archers elfes et de sapeurs gnomes. Le gros des troupes est constitué de piquiers, renforcés par des centaines de prêtres. Les Chevaliers de Véluna, une branche locale des Chevaliers du Cerf, abritent un peu plus d'une centaine de membres. Ces hommes et ces femmes très actifs au plan politique commandent de petites bandes indépendantes d'officiers et d'hommes d'armes. Ils se retrouvent souvent à servir l'une ou l'autre des sept familles séculières régnantes de la nation.

Histoire : le *Verbe d'Incarum* , texte le plus sacré des fidèles de Rao, enseigne que le Seigneur de la Paix donna aux humains de la Tærre les lunes Célène et Luna afin qu'ils soient guidés malgré les ténèbres et la tyrannie d'une ère régie par le terrifiant Tharizdun. Lorsque les hordes œridiennes migrèrent vers l'est, avant les Cataclysmes jumeaux, l'une des tribus, les Vollar, rencontra une vaste congrégation de Flannas primitifs dans les basses terres situées entre l'extrémité orientale de la Velverdyva et le grand coude oriental du cours inférieur de la rivière à la Faux. Ces Flannas accueillirent chaleureusement les nouveaux arrivants et leur souhaitèrent la bienvenue dans le " val de Luna ", la plus sacrée de toutes les terres protégées par Rao.

Avec le temps, les colons se mirent à vénérer eux aussi ce dieu primitif qu'ils percevaient davantage comme une puissance de la raison et de la sérénité. En 9 AC, lorsque la magie divinatoire des Œridiens, combinée aux légendes flannas, permit de localiser la légendaire *crosse de Rao*, les différentes cultures de la vallée ne firent plus qu'une. Le site de cette découverte fut appelé Mitrik (ce qui signifie " salut ") et une nouvelle nation fut fondée sur place.

Des siècles plus tard, lorsque les premiers soldats ærdis partirent vers le couchant pour étendre l'empire, ils croisèrent le chemin du peuple de Véluna, qui constituait déjà une culture bourgeonnante à l'époque. Le grand chanoine de Rao rencontra les représentants du Grand royaume et leur expliqua les objectifs poursuivis par sa paisible nation. Conscient de la présence d'une grande armée ærdi massée à sa frontière, le chanoine accepta sagement de soutenir le Grand royaume, percevant chez les orientaux une réelle passion pour le progrès et l'innovation, pouvant être avantageusement tempérée par une conversion aux préceptes sacrés de Rao. L'archevêché de Voll devint donc un territoire vassal de la vice-royauté du Ferrond, sous la bannière de la paix et de grandes attentes religieuses (si les Vélunais ne se soucièrent pas de souligner leur héritage œridien commun, le roi suprême s'empressa de le faire pour eux).

Dans les années qui suivirent l'établissement de la vice-royauté, Véluna servit de baromètre moral pour l'ensemble du Ferrond. Des adeptes de marque de Rao obtinrent des postes importants à la cour du vice-roi. Étant donné le tempérament guerrier des Œridiens et les années d'arrogance passées dans l'est, les conseillers vélunais eurent fort à faire.

Ce n'est qu'après avoir obtenu les conseils et le soutien du chanoine Hermiod de Laudine que l'homme qui devait devenir Thrommel Ier mit en branle ses plans d'indépendance vis-à-vis du Grand royaume. Au moment même où la Furyondie vit le jour, en 254 AC, Voll (officiellement appelé Véluna aujourd'hui) déclara également sa souveraineté, ce qui n'empêcha pas ces deux États de rester proches l'un de l'autre.

Les relations étroites qu'entretenaient la Furyondie et l'archevêché connurent une période difficile une cinquantaine d'année plus tard, lorsque la Gentry de Dyves entreprit de courtiser sérieusement les caravanes de marchands qui passaient auparavant par Verbobonc, Dévarnish, Véluna et plus loin vers l'ouest. La guerre commerciale qui s'ensuivit gêna effectivement tous les voyages vers l'ouest le long de la Velverdyva, écrasant les bateliers en pratiquant des tarifs ridiculement élevés. Ceux qui ne s'acquittaient pas de ces taxes étaient souvent victimes de bandes de bandits " errants ". Même si la hiérarchie raonienne du nord ignora, dans une large mesure, les difficultés commerciales, les propriétaires fonciers de l'Ordre céleste des lunes, dans la ville de Véluna, exigèrent que des mesures soient prises. Des escarmouches entre agents " non sanctionnés " de part et d'autres de la frontière firent pencher la balance en faveur de Véluna, mais un fossé s'était créé entre cette dernière et Chendil.

En 350 AC, le roi Tavish II de la Kéolande profita des problèmes entre la Furyondie et l'archevêché pour lancer une armée à travers les Basses-Crêtes et les collines de Kron et envahir les fiefs du sud et de l'ouest de Véluna. Comme



prévu, le roi Avras Ier protesta vivement mais n'envoya aucune troupe à son allié du sud. En 355 AC, la Seconde armée expéditionnaire s'empara de Dévarnish (et de la fameuse *crosse de Rao*), mettant un terme au commerce le long de la Grande route du Ponant. Face à cette grave menace militaire, le gouvernement séculier s'enfuit de Véluna pour rejoindre la cour du chanoine à Mitrik. Afin d'assurer la paix pour sa nation, le chanoine Turgen IV de Mitrik ébaucha et appliqua le traité de Dévarnish, accord extrêmement controversé par lequel il céda à la Kéolande le contrôle de la trouée de la Faux, de la Grande route du Ponant et de nombreuses forteresses situées dans le sud. En échange, ce fut la fin de l'invasion et l'indépendance garantie de Mitrik et Véluna.

Dans un premier temps, ce sacrifice concédé aux occupants sembla profitable au chanoine. En 415 AC cependant, lorsque le brutal commandant Berlikyne de la Grande Marche fut nommé gouverneur des provinces du nord, la situation tourna audésastre. Berlikyne mit en place un programme d'oppression brutale dans les terres occupées et, en 436 AC, menaça publiquement d'annexer l'ensemble de Véluna au nom de la couronne kéolandaise. Nul ne sait si le roi de la Furyondie décida alors d'agir à cause des émissaires envoyés par le chanoine cette année-là, ou simplement parce que la menace de la Kéolande était trop grande pour être davantage ignorée. Toujours est-il qu'en réponse à cet acte public d'orgueil démesuré de la part du commandant, les armées de la Furyondie s'enfoncèrent dans Véluna, livrant au sud de la Velverdyva une série de batailles féroces qui reçurent par la suite le nom de Courte guerre. Lorsque 438 AC arriva, l'armée kéolandaise avait été chassée du sol vélunais. Dévarnish et les terres environnantes redevinrent partie du grand Véluna.

Cet état de fait ne persista que pour une brève période. En 446 AC, le Collège des évêque vélunais se rassembla pour discuter du sort de la nation, que de nombreux religieux croyaient contrôlée par d'avides Furyondiens aux objectifs séculiers. Des individus calmes ouvrirent la conférence, mais un contingent d'orthodoxes Surveillants cuthbertiens parvint à rallier les raoniens les plus conservateurs à leur cause. Il exigea que Véluna se sépare officiellement de la Furyondie afin de s'opposer à l'apostasie grandissante engendrée par l'impérialisme et l'expansion militaire. Les membres du collège votèrent unanimement dans le sens de la séparation du royaume et leur décision fut intégrée au concordat d'Ademère.

Véluna acquit par la suite une réputation de bon voisin, puissance pacifique et contemplative qui s'engageait très rarement dans des conflits, fussent-ils économiques. La nation ne se laissa entraîner dans un affrontement politique qu'en 569 AC, lorsque la Horde du Mal élémentaire menaça Verbobonc. Elle leva alors des troupes qui participèrent aux combats qui suivirent. Après la victoire des forces du Bien, les discussions se firent plus soutenues quant à un éventuel mariage entre la jeune et riche Maîtresse suprême de l'ordre, Jolène de Samprastadar, et le prince Thrommel IV, héros des plaines d'Emridie. Pendant ce temps, comme il sied à une nation indépendante qui prend sa destinée en main, Véluna développa des relations plus étroites avec la Furyondie et Verbobonc.

L'année 573 AC cependant apporta de sinistres nouvelles. Alors qu'il faisait campagne dans le sud, le prince Thrommel disparut sans laisser de traces. Les membres de la cour de l'Ordre céleste clamèrent que l'enlèvement était le fait de la Fratrie écarlate, qui venait tout juste de se révéler dans le sud lointain. Jolène se retira de la scène publique dans la tristesse et sous le choc, et les pourparlers d'unification des deux pays cessèrent.

Dernièrement, Véluna est devenu un véritable phare d'espoir, un havre de stabilité dans un monde incertain. Après le tumulte de la Grande guerre de Faucongris, un groupe d'aventuriers engagés par le chanoine Hazen récupéra la *crosse de Rao*, perdue depuis fort longtemps. Lors d'une cérémonie privée émouvante à laquelle assista tout le Collège des évêques, le chanoine Hazen (avec l'aide de l'archimage Bigby de Mitrik, semble-t-il) employa l'artefact fabuleux pour entamer la Fuite des fiélons, une purge de grande ampleur des démons à travers la Flannesse.

Depuis cet événement bienveillant, le chanoine a fait peu d'apparitions publiques. Il se fait vieux et beaucoup croient que la cérémonie a affaibli ce grand dirigeant d'autrefois. Lorsqu'il apparaît malgré tout, c'est toujours lors de moments de grande importance politique. Ainsi, il était aux côtés de son ami Belvor lorsque ce dernier lança la Grande croisade du Nord. La déclaration de guerre éternelle de la Furyondie et de Véluna contre Iuz aurait apparemment été rédigée de sa main. Malgré l'état de santé de son dirigeant, l'archevêché semble prêt à faire face à tout ce que le futur pourrait lui offrir.

Conflits et intrigues : la noblesse séculaire, conduite par la recluse Jolène, espère profiter de l'inattention grandissante d'Hazen pour accroître le pouvoir de l'Ordre céleste tout en réduisant celui de l'Église. Un homme reconnu comme fou et se faisant passer pour le prince Thrommel a récemment été brûlé vif dans le village de Garegest, sans avoir pu bénéficier du doute d'une divination. Sept membres du Collège des évêques ayant assisté à la cérémonie de la Fuite des fiélons sont maintenant atteints de démence et d'une maladie incurable qui provoque leur dépérissement.

Verbobonc

Nom officiel : vicomté et ville de Verbobonc
Dirigeant : Sa Noble Seigneurie, le Vicomte Langarde de Verbobonc, Défenseur de la Foi (CB, M, demi-elfe, Rou4)
Gouvernement : territoire semi-indépendant prêtant allégeance à l'archevêché de Véluna, mais pratiquement autonome dans les faits
Capitale : Verbobonc
Villes principales : Verbobonc (pop. 12 700)
Provinces : quatorze domaines et autres fiefs, tous de moins de 1 300 kilomètres carrés ; l'ensemble de la vicomté est un évêché placé sous la protection de Saint Cuthbert et est divisé en huit " tutelles " supervisées par des abbés ; certaines tutelles comprennent plus d'un fief politique
Ressources : cuivre, gemmes (I–IV), bois d'œuvre
Monnaie : [inspirée de la Furyondie] feuille (pp), gerbe de blé (po), chevalier (pe), aiguille (pa), commun (pc)
Population : 177 800 – humains 79 % (Osfr), elfes 9 %

(sylvestres), gnomes 5 %, halfelins 3 %, nains 2 %, demi-elfes 1 %, demi-orques 1 %
Langages : commun
Alignements : LB*, N, LN
Religions : Saint Cuthbert*, Ehlonna, Zilkus, Fharlanghn, Obad-Haï, Béorie
Alliés : Véluna, Furyondie (méfiance), Chevaliers du Cerf (méfiance), gnomes des collines de Kron (méfiance, en rébellion actuellement), Dyves
Ennemis : Iuz, Pomarj, cultes maléfiques divers (particulièrement Iuz, Vecna, Tsuggtmoy, Mal élémentaire)
Tour d'horizon : la vicomté de Verbobonc est une province quasi indépendante de l'archevêché de Véluna, gouvernée en palatinat par un puissant vicomte. La ville de Verbobonc elle-même est le deuxième plus grand port de la Velverdyva et constitue la source de la richesse des seigneurs locaux. La justice de la vicomté s'étend vingt-cinq kilomètres environ dans les collines de Kron vers le sud. Cependant, les problèmes actuels que posent les gnomes font que le vicomte ne détient pas vraiment de pouvoir dans la région. Même si les relations avec les seigneurs des villages voisins et des places fortes de la vicomté ne sont pas aussi tumultueuses, les négligences commises lors de la fin du règne du vicomte Wilfrick donnèrent à certains dirigeants locaux plus de pouvoirs qu'ils ne devaient en avoir, un problème auquel l'actuel vicomte, Langarde, doit faire face tous les jours.

Verbobonc n'est pas seulement une cité d'humains. Elle abrite également de nombreux elfes et gnomes. Quelques-uns de ces elfes vivent dans de hautes maisonipts, des structures construites dans des bosquets d'ipts, comme leur nom l'indique. La plupart des gnomes vivent dans des " loges ", de confortables appartements creusés dans les dizaines de buttes qui se trouvent à l'intérieur de la cité proprement dite.

La ville est un centre commercial très actif. La rivière amène des marchandises de toutes sortes et les caravanes et les barges sont plus que satisfaites de repartir chargées des gemmes et du cuivre des mines de la région. Les forgerons gnomes de Verbobonc sont reconnus à travers toute la Flannesse. Il est vrai que leur bâtiment le plus important, l'hôtel de la Monnaie royale de Furyondie, diffuse leur art plus loin que n'importe quel autre.

Le climat local est doux, et les hivers froids ne voient pas tellement de neige tomber. Les habitants de Verbobonc sont amicaux mais prudents. La plupart ont vu au cours de leur existence de véritables exemples de malfaisance et savent qu'un étranger pourrait tout aussi bien vous trancher la gorge que vous tendre la main. Les gens de Verbobonc ont canalisé cette prudence en une certaine éthique professionnelle. D'ailleurs, l'un des proverbes du coin les plus populaires est : " Le labeur chasse les démons. "

Malgré sa petite taille, Verbobonc abrite en même temps une armée séculaire et une autre religieuse. La Première armée de l'Église n'est rien d'autre qu'un rassemblement de fanatiques armés de gourdins et si souvent rossés par le Surveillant cuthbertien Branditan (LB, M, humain, Gue6/Prê2 de Saint Cuthbert) qu'ils constituent aujourd'hui une formidable force militarisée et entraînée. Leurs rangs comptent environ deux cents hommes et femmes. L'Armée de métier du vicomte comprend elle six cents piquiers, cavaliers et archers, officiellement dirigés par le très vieux (et toujours plus impotent) bailli Vélysin (NB, M, humain, Gue11). En période de crise, ces troupes peuvent compter sur l'appui des rôdeurs de la Noueuse, de contingents de prêtres de Véluna et des fameux Marcheurs du duché de l'Étendue de la Furyondie. Un nombre alarmant d'aventuriers traîne également dans la vicomté, renforçant les troupes résidantes de manière aléatoire et, très souvent, destructive.

Bien que le nouveau vicomte ait récemment proposé de parrainer une branche locale des Chevaliers du Cerf, les ordres de chevaliers sont peu nombreux à Verbobonc. Quoi que controversée (car les relations entre la ville et les Chevaliers de Furyondie ne sont pas très bonnes), sa proposition est en train de s'attirer le soutien de l'opinion publique, dans la mesure où les chevaliers seraient avant tout loyaux à leur patrie, et non à des étrangers.

Histoire : longtemps avant la venue des humains, Verbobonc était une communauté d'elfes, une petite mais impressionnante ville fluviale emplie de grandes tours élancées, de passerelles étroites et de fragiles statues de céramique et de bois. Les elfes de la région partageaient leur vie et leur gagne-pain avec les gnomes bienveillants des collines de Kron, se regroupant pour combattre les menaces venues du nord ou de l'est. Verbobonc était alors une ville militaire, alliée aux elfes gris d'Enstadt, bien qu'entité politique indépendante en elle-même. Les monticules et les tumulus des environs renferment encore les reliques de ces jours anciens, parmi lesquelles des tours d'une insurpassable beauté qui se désagrègent lentement avec le temps, ou de nombreuses pointes de flèches et armures encore utilisables. Selon certains, on y trouverait même les Anciens lieux des elfes, refuges sacrés dissimulés dans les replis magiques du monde.

Au fur et à mesure que les humains civilisés pénétrèrent en Flannesse et que la plupart des elfes se retirèrent dans les forêts, Verbobonc prit de l'importance au titre de port commercial sur la rivière Velverdyva. C'est à ce moment que les elfes quittèrent Verbobonc, laissant la ville aux gnomes et aux nouveaux arrivants. Une nouvelle période débuta donc dans l'histoire de la région, pendant laquelle les deux races travaillèrent de concert pour faire de Verbobonc un État indépendant, qui ne rendrait de compte à aucune autre puissance. À l'aube du Ier siècle AC, les deux races dominantes encerclèrent leurs maisons de murs et construisirent des centaines de nouveaux bâtiments, mélangeant l'architecture gnome si particulière aux structures elfiques déjà existantes. C'est dans cet esprit que l'aphorisme " Tærre et pierre, hommes et gnomes " fut sculpté au-dessus de la porte nord de la ville, un leitmotiv et une certaine approche de la vie qui persistent encore de nos jours.

La vicomté fut formellement incorporée à Véluna et à la vice-royauté du Ferrond en 119 AC. Dès lors, elle devint le principal port fluvial de Véluna, ce qui en fit une cible de choix lors de l'agression kéolandaise du début de la seconde moitié du IVe siècle. Sauvée de l'annexion par le traité de Dévarnish, la plupart de ses terres occidentales n'en furent pas moins occupées. Le château Estival, qui se dresse juste à

l'est du bois Ferreux est un exemple probant de l'impact profond qu'eurent les soldats de la Kéolande sur la région pendant l'occupation. Lorsque la Kéolande se retira de Véluna à la suite de la Courte guerre, Verbobonc se distança de Mitrik. Le vicomte envoya encore un délégué pour siéger à l'Ordre céleste des lunes, mais plus jamais les citoyens de la vicomté ne furent considérés comme des vassaux à part entière. C'est à cette époque que l'Église de Saint Cuthbert atteint son apogée à Verbobonc, chassant les prêtres raoniens des postes gouvernementaux importants.

Cette ville commerçante aurait pu se dérober au regard de l'histoire sans le développement, vers la fin des années 550 AC, d'un repaire du Mal au sud de la ville, dans les collines de Kron. Cet avant-poste, le célèbre Temple du Mal élémentaire, agit rapidement comme un aimant sur les hommes vils de toute la Flannesse. Ils pillaient impunément les caravanes de la région et menaçaient continuellement les habitants des collines et les gnomes de la région. En 568 AC, il devint clair que les mécréants étaient en train de rassembler une armée. Ainsi, l'année suivante vit une grande bataille survenir entre cette horde et les forces de Verbobonc, de Véluna et même de la Furyondie. Les elfes de la Noueuse jouèrent un rôle essentiel dans la victoire des forces du Bien et la Horde du Mal élémentaire fut dispersée à la bataille des plaines d'Emridie. De puissants mages et prêtres scellèrent le temple à l'aide d'entraves magiques, proclamant avoir enfermé un puissant démon derrière les portes dorées de l'édifice. Pendant un certain temps, la paix revint sur les terres de Verbobonc.

Cette paix fut de courte durée. Le " Second soulèvement " de la Horde du Mal élémentaire ne prit cependant personne par surprise. Le vicomte Wilfrick, alerté de la croissance du Mal par ses agents dans le sud, ordonna la construction d'un châtelet dans le village endormi d'Hommlet. À la fin des années 570 AC, des dizaines de groupes d'aventuriers se lancèrent à l'assaut du temple. Après la perte de nombreuses vies, la horde parut être défaite pour de bon cette fois-ci. Le château d'Hommlet fut achevé en 581 AC et les habitants de Verbobonc commencèrent prudemment à s'en retourner à une vie exempte de l'ombre du Mal.

Verbobonc ne participa pas officiellement à la Grande guerre de Faucongris, mais des dizaines de compagnies de volontaires renforcèrent les armées de la Furyondie et de Véluna. À leur retour, elles trouvèrent leur patrie engagée dans une lutte politique désespérée contre les nations qu'elles venaient d'aider. En 585 AC, les Chevaliers du Cerf furyondiens proposèrent l'annexion de la ville de Verbobonc. Si les représentants de Véluna firent la grimace face à cette telle idée, le lancement de la Grande croisade du Nord, dans laquelle la Furyondie et Véluna se comportèrent comme une seule entité politique, en effraya plus d'un dans la ville. En effet, les citoyens préféraient depuis longtemps la raison (et les lois fiscales plus libérales) de Mitrik que le zèle (et le suivi rigoureux des finances de l'aristocratie) de Chendil. La situation atteignit son point critique lorsque le vieux vicomte Wilfrick mourut dans son sommeil en vendangier 587 AC, laissant le château de Grisepoigne à son plus vieux fils connu, le Très Honorable Sir Fenward Gaucher.

Bien que le vicomte Fenward dénonçât publiquement toute discussion traitant d'annexion, il mena également une politique très sévère qui nuisit à la cité et à ses alliés. Ainsi, selon Fenward, la chute du Temple du Mal élémentaire et certains raids menés contre des repaires d'humanoïdes de la forêt Noueuse (dont les résultats furent exagérés) avaient " éradiqué tous les ennemis de la vicomté, qu'on pût les imaginer ou non ". Aussi retira-t-il les coûteuses patrouilles des forêts et des collines. Les communautés humanoïdes, qui comptaient sur ces patrouilles pour les protéger de menaces bien réelles et toujours présentes, explosèrent de rage face à cette nouvelle politique et leur colère se trouva nourrie par une remarque stupide de Fenward à l'endroit des gnomes des collines de Kron. Ceux-ci se déclarèrent libres de l'autorité de Verbobonc et ne jurèrent plus allégeance qu'à leur chef de clan Urthgan, l'Aîné de Tulvar (LN, M, gnome, Mag7 [illusionniste]/Gue2), et à l'Assemblée des collines de Kron, un conseil d'aînés gnomes. Les elfes sylvestres de la Noueuse, même s'ils furent embarrassés sans les patrouilles humaines, ne relevèrent même pas le changement.

Une série d'échanges diffamatoires entre le vicomte Fenward et l'Assemblé des collines de Kron laissa plusieurs gnomes de la cité indécis quant à leur allégeance. Cette situation inconfortable prit fin lorsque des papiers dénonçant le vicomte comme étant un agent de la Fratrie écarlate furent découverts dans ses appartements. Ces papiers se révélèrent plus tard être des faux, un fait qui malheureusement n'aida pas Fenward, ce dernier ayant été tué par son capitaine de la garde lorsqu'il résista à son arrestation pour trahison.

Par la suite, l'administration de Verbobonc revint à Langarde de la frontière Noueuse, un fils bâtard demi-elfe et presque oublié du vicomte Wilfrick. Le nouveau vicomte fut surpris de se retrouver à la tête de la ville. C'est un dirigeant prudent, mais très naïf (qui espère notamment que son passé de petit contrebandier ne sera pas exposé sur la place publique). Dans un pays où règne la peur (des monstres, des cultes maléfiques et d'une éventuelle annexion), d'aucuns pensent que la " découverte " de Langarde est un artifice et qu'il serait en fait un agent de la Fratrie écarlate, sans aucune relation avec le précédent vicomte. Cependant, des gens comme le vénérable évêque de la cité, Haufrêne (LN, M, humain, Prê14 de Saint Cuthbert), répondent de lui et les sceptiques affrontent donc une opposition de taille.

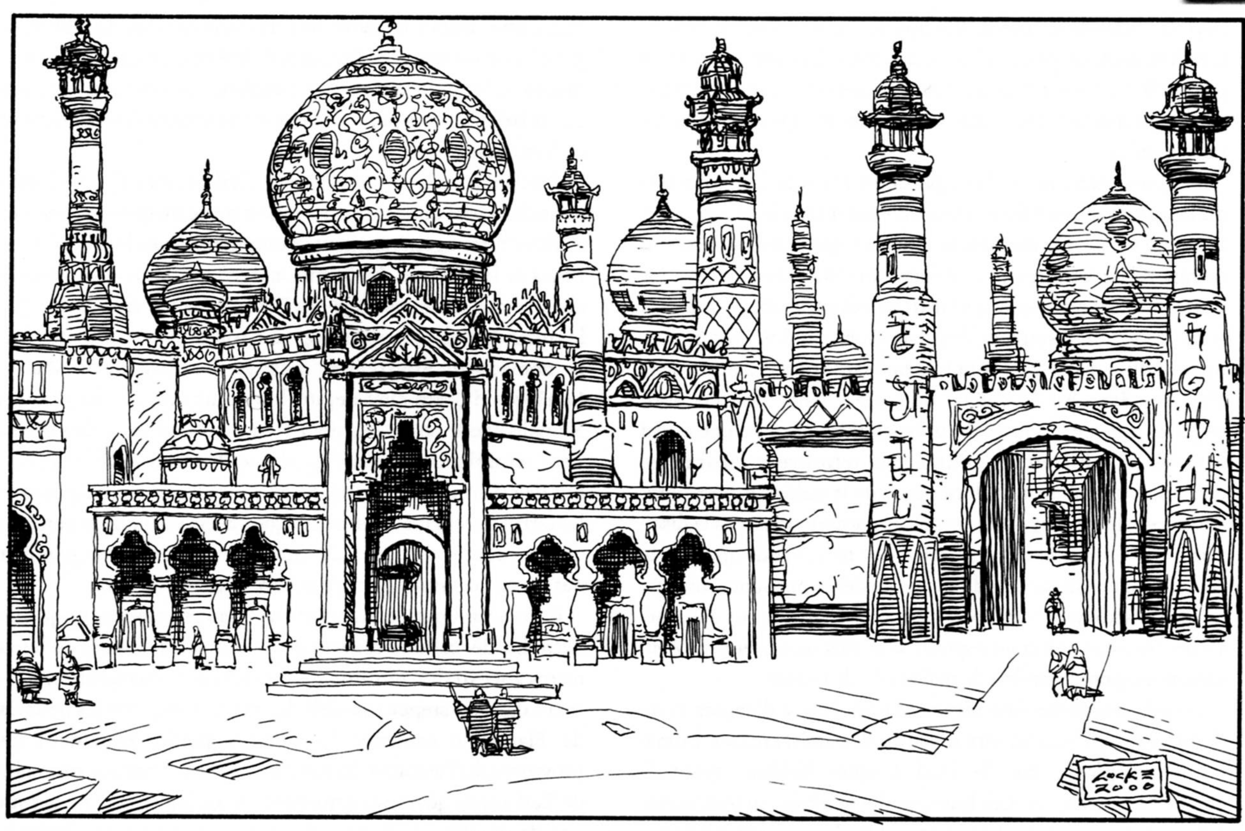
Conflits et intrigues : on pense que plusieurs cultes maléfiques opèrent dans la région, ceux de Iuz et de Vecna étant les plus craints. Les gnomes de la cité doivent faire un choix entre leur allégeance à la vicomté et à leurs clans des collines de Kron. Les exilés de la côte Sauvage ont apporté maladie, ivrognerie et criminalité dans la région. Récemment, des inconnus ont dérobé l'*éclat de Renvash*, une relique de la cathédrale de la sainte Masse.

Zeif

Nom officiel : sultanat de Zeif

Dirigeant : Son Omnipotence, la Gloire de l'Occident, le Sultan de Zeif, Murad (LN, M, humain, Gue15)

Gouvernement : monarchie féodale indépendante dotée d'un souverain héréditaire avisé par un grand vizir et le



Péh'rine, le palais du sultan de Zeif

Diwan, une bureaucratie semi-héréditaire ; la lignée royale prétend plus ou moins descendre de la royauté de l'ancien Empire bakluni, ce qui lui permet de prétendre régner sur toutes les terres baklunies civilisées ; les familles nobles sont toutes parentes avec la famille royale à des degrés divers ; la religion est soumise à l'État
Capitale : Zeif (appelé cité de Zeif en orient)
Villes principales : Antalotol (pop. 10 700), Ceshra (pop. 16 600), Dhabya (pop. 14 900), Zeif (pop. 43 500)
Provinces : trente-huit timars (fiefs ruraux) ; les cités, les villes et les terres environnantes sont gouvernées par des beys, des deys, des émirs et des pachas (y compris la capitale, administrée par un pacha pour le compte du sultan)
Ressources : denrées alimentaires, gemmes (III), chevaux, bétail
Monnaie : magus (pp), éfrit (po), marid (pe), djinn (pa), dao (pc)
Population : 1 628 300 – humains 88 % (B), orques 10 %, halfelins 1 %, autres 1 %
Langages : commun, baklunite ancien, dialectes baklunis, halfelin, orque
Alignements : LN*, N
Religions : Istus, Al'Akbar, Mouqol, Geshtaï, Xan Yae, autres dieux baklunis
Alliés : Tusmit (parfois), Paynims (parfois)
Ennemis : Ekbir (parfois), Tusmit (parfois), Ket (parfois), Paynims (parfois), Chevaliers de la Garde
Tour d'horizon : le sultanat de Zeif est la plus grande nation des Baklunis. Ses frontières nord et ouest sont constituées respectivement par l'océan Dramidj et le golfe de Ghayar (les îles Janasib demeurent obstinément indépendantes). Sa frontière orientale est délimitée par le fleuve Tuflik. Enfin, la frontière méridionale est une plaine encore dominée par d'innombrables tribus de Paynims. Les prairies cèdent la place aux champs le long du Tuflik et dans la majeure partie de la région située au nord de la ville d'Antalotol. Le climat de Zeif est très doux le long de la côte, mais l'intérieur du pays connaît des hivers froids et des étés très chauds.

Les Paynims parcourent librement la frontière du Zeif car beaucoup sont des mercenaires au service des armées du sultan, ce qui explique qu'on les mette rarement en question. Ils sont censés porter l'insigne de leur unité de mercenaires, mais on peut aisément en obtenir un, de façon licite ou non. Hormis les Paynims et les caravanes qui se rendent encore à la lointaine Kanak, sur la rive du lac salé Udrukankar, rares sont ceux qui parcourent les plaines. Nombre de ces caravanes emploient des gardes paynims, mais cela est rarement suffisant pour se prévenir des attaques, car les Paynims se battent aussi souvent qu'ils n'affrontent les étrangers. Les villes comme Antalotol et Barakhat profitent encore de ce trafic de caravanes, mais cela n'est rien comparé à la cité de Zeif, qui s'élève au bord des eaux vertes du Dramidj.

Le commerce maritime est vital pour le pays et les cités côtières sont de loin les plus prospères. La plus grande flotte marchande de toute la Flannesse orientale est celle du sultanat. Ces navires voyagent vers toutes les nations du golfe et à travers les îles de l'océan Dramidj. La flotte de guerre de Zeif est également imposante, mais elle est répartie dans les nombreux ports placés le long de la longue côte qu'elle doit patrouiller. Une attention de tous les instants est accordée aux

pays satellites de la côte de Bakhourie, car leur loyauté envers le sultan est toujours remise en question. La cavalerie lourde patrouille les routes reliant les principales communautés et des garnisons d'infanterie lourde sont présentes dans les villes les plus grandes.

Le gouvernement de Zeif a plusieurs niveaux. Les ministres du Diwan, le cabinet du sultan, détiennent tous le titre de vizir. Le grand vizir est le ministre le plus haut gradé du sultanat et il ne répond de ses actes qu'au sultan lui-même. Les pouvoirs des vizirs sont légendaires et la plupart de ces personnages officiels sont des érudits, souvent des magiciens ou des prêtres. Les forces militaires de Zeif sont très puissantes, mais comme leur chef suprême est le sultan lui-même, leurs intérêts sont négligés lorsque le souverain prête attention à autre chose. Au sommet de la hiérarchie militaire, on retrouve les Spahis, les chevaliers du sultanat. Ils font partie de la noblesse, possèdent des terres, de l'argent et des postes importants, mais pas la discipline des Faris d'Ekbir. L'alliance des marchands appelée le Mouqollad constitue sans doute la deuxième puissance du pays, car ils possèdent beaucoup de richesses, mais aucune autorité. Enfin, les assassins et les espions sont très nombreux en Zeif, servant un grand nombre de maîtres ou de causes.

Le sultanat abrite une minorité importante d'orques et de demi-orques, descendants distants des mercenaires humanoïdes employés par le vieil Empire bakluni avant la Dévastation invoquée. Ces humanoïdes apatrides se sont parfaitement intégrés à la société, même si la plupart sont relégués à la classe inférieure. Un certain nombre des plus célèbres généraux et espions de Zeif sont, à n'en pas douter, des demi-orques.

Histoire : Ozef le Guerrier fonda cet État sur une coalition de peuples nomades et sédentaires dans la région de l'ancienne satrapie de Ghayar. Avec son armée de Paynims, il défit et terrassa chacun des prétendants impériaux, mettant fin à leur régime malfaisant et au tribut de sang des satrapes. À sa place, il décréta la Trêve du sultan entre les clans, les classes et les races. Malheureusement, le règne d'Ozef prit fin brutalement lorsqu'il fut dévoré par un dragon-tortue dans le Dramidj. L'administration du gouvernement tomba alors aux mains du Diwan, sous la supervision du grand vizir, au nom du sultan bien sûr.

L'arrière-petit-fils d'Ozef, Jehef le Splendide, restaura l'autorité du sultan en se gagnant d'abord le soutien des militaires, puis celui des marchands. Sous une administration beaucoup plus militarisée, son emprise s'étendit depuis le Ket jusqu'à la côte de Bakhourie, et sur toutes les terres situées entre ces deux endroits. La richesse et la sophistication légendaires de sa cour constituèrent le zénith culturel du sultanat. Jehef fut également le dernier sultan à pouvoir compter sur la complète allégeance des Paynims. Cependant, sa réalisation la plus durable est sans doute son palais, Péh'rine.

À la mort de Jehef, sa petite-nièce Ismuyine assuma le pouvoir et devint la seule sultane régnante de Zeif. Elle poursuivit la voie politiques empruntée par son grand-oncle, mais elle conclut un accord avec le gouvernement civil pour restaurer leur vieille autorité aux vizirs. Son gouvernement conclut des traités avec les États de Risaï et Mura dans le golfe, de même que certains états-cités ataphades. Des relations diplomatiques furent établies avec les matrones du Komal, bien qu'aucune alliance formelle ne fût jamais conclue. Les tensions grandissantes avec les Paynims éclatèrent en conflits sporadiques le long de la frontière pendant que quelques-uns des émirs bakhouriens permettaient ouvertement l'établissement de forteresses de pirates.

Pendant les siècles qui suivirent, Zeif fit face à de nombreux défis de la part de ses voisins, autant sur terre que sur mer. Les Zeifites furent généralement triomphants, mais les voies maritimes et les plaines devinrent malgré tout plus dangereuses chaque jour. Le maraudage des Paynims devint si constant que le sultan Mélek II crut trouver une solution permanente chez les nomades du Komal méridional, au-delà du golfe de Ghayar. La Horde d'airain était depuis longtemps en conflit avec les Komalis et elle ne put résister à la promesse de nouvelles terres. Leur réimplantation dans les plaines bordant Zeif avait pour but de créer une zone tampon entre les Paynims indigènes et les terres du sultanat. Cette stratégie s'avéra concluante pendant quelque temps. Les nomades guerroyèrent entre eux pendant des décennies avant d'en venir à une certaine entente.

Cette immigration eu cependant pour conséquence qu'une autre horde, celle-là constituée de nomades chassés de leurs terres ancestrales, envahit Zeif puis Ekbir, émergeant finalement dans les steppes au-delà des Yatils, menaçant les peuples de Flannesse centrale. Le sultanat perdit également les provinces du Tusmit et du Ket, ramenant la frontière orientale de Zeif à celle qui existe actuellement. La diplomatie ne permit pas de rendre ces terres orientales au sultan et plusieurs désastres militaires coûteux convainquirent le gouvernement d'abandonner ses efforts pour les reprendre.

Tous les intérêts maritimes de Zeif furent menacés par ses voisins, particulièrement le Komal dans le Dramidj occidental. La bataille sous les Vagues vit une force alliée de Komalis et d'hommes-poissons vaincre la flotte de Zeif dans les îles Qayah-Buréis, réduisant sensiblement la présence navale du sultanat dans le Dramidj. Les émirs de la côte de Bakhourie prirent avantage de la faiblesse navale de Zeif pour déclarer leur propre indépendance. Avec le temps, Zeif reprit lentement le contrôle de la côte, mais des groupes de boucaniers et de pirates continuèrent à tenir obstinément les Janasibs, défiant l'autorité du sultan jusqu'à ce jour.

Le gouvernement de l'actuel sultan a tenté d'affirmer son autorité sur tous les territoires qui firent partie, à un moment ou un autre, de Zeif. Seul le pacha du Tusmit et quelques dirigeants paynims ont juré fidélité au sultan et il n'est manifestement pas prêt à guerroyer pour soutenir ses prétentions. Zeif ne fut pas directement affecté par la Grande guerre de Faucongris, excepté le déclin certain des échanges commerciaux avec les nations de la Flannesse centrale pendant plusieurs années. De nombreux conflits sont encore en suspens avec d'autres nations occidentales, mais la tendance actuelle semble être l'attente. Le pacha se fait vieux et hésitant, et la lutte pour la succession viendra bien assez vite.

Conflits et intrigues : les émirats de la côte de Bakhourie sont proches de la rébellion. Les corsaires des Janasibs seraient en train de négocier une alliance avec le Komal. Le harem royal pourrait être le quartier général d'un groupe d'assassins. On suspecte la présence d'espions étrangers un peu partout, particulièrement des Ataphades et du Komal.

CHAPITRE 5 : GEOGRAPHIE DE LA FLANNESSE

FORÊTS

Bois d'Argent : ce petit bois du duché d'Ulek abrite un grand nombre d'elfes sylvestres. On prétend que les elfes soignent certains arbres de manière à leur donner des formes particulières, les protéger de toute maladie et s'assurer qu'ils produisent cette sève délicieuse qui est à l'origine de l'hydromel elfique, toujours très recherché.

Bois de la Hache : le bois de la Hache chevauche le Sheldomar, se trouvant pour une moitié dans le duché d'Ulek et pour l'autre dans la partie nord-ouest de la Kéolande. Peu affecté par les migrations suelloises et œridiennes, il a la réputation de constituer une terre abritant de nombreuses créatures féeriques. Licornes, sylvaniens, atomies et grigs y résident en effet et les Kéolandais prennent bien soin de ne couper que les arbres situés en périphérie du bois.

Bois de l'Os : autrefois connue sous le nom de bois de Thel (une source située dans sa partie la plus septentrionale donne naissance à la rivière Thelly), cette petite forêt se trouve à cheval sur la frontière qui sépare les principautés de Rel Deven et d'Ahlissa, dans le Royaume-Uni du même nom. L'apparence de la forêt se modifia rapidement entre 583 et 588 AC, lorsque ses arbres prirent une texture semblable à celle des os. La magie noire fut immédiatement mise en cause et la plupart des habitants fuirent dans la cité de Rel Deven. L'endroit a depuis acquis une terrifiante réputation.

Bois de Méno : ce bois virginal se trouve entre la principauté de Nærie (en Ahlissa) et la Solandie, mais il ne fait partie d'aucun de ces États. Constituant jadis le domaine d'un puissant druide nommé Sverdras Méno, il abrite encore d'anciens sylvaniens, des elfes sylvestres et des créatures féeriques maléfiques, telles que des prestelets et des spriggans qui détestent les humains.

Bois des Fous : l'Arbonne considère comme sien le bois des Fous, le défendant contre de fréquents envahisseurs en provenance de la Taine (troupes de Iuz ou Tainois) et des Royaumes brigands (troupes de Iuz ou bandits renégats). Les individus qui souhaitent éviter les espions du théocrate ont depuis longtemps élu résidence sous son feuillage. Des bois-luisants poussent à sa lisière nordique alors qu'ogres, ankhegs, coléoptères géants et plantes carnivores constituent de graves menaces pour le voyageur imprudent.

Bois des Hauteurs : le petit bois des Hauteurs est situé le long de la côte du Solnor, entre la Marche aux ossements et le Ratik. Ses grands pins étaient autrefois très prisés pour la construction navale. Site d'une grande victoire ratikane contre les orques de la Marche aux ossements en 578 AC, il fut partiellement détruit par les humanoïdes qui y déclenchèrent plusieurs incendies (584–585 AC). C'est de nouveau un champ de bataille entre le Ratik au nord et les orques et gnolls au sud.

Bois d'Oyt : ce petit bois situé au sein du Geoff fut envahi par des humanoïdes et des géants en 584 AC, jusqu'à ce que des raids des Chevaliers du saint Office de Hochoch n'offrent aux humains une coûteuse victoire en 588 AC. Quelques elfes des bois, bien défendus, habitent dans la partie occidentale du bois, mais ils se querellent sérieusement avec leurs cousins de la forêt Ténébreuse. De nombreux arbres fruitiers et champignons comestibles croissent dans le bois d'Oyt.

Bois Ferreux : les terres situées à l'ouest de Verbobonc sont délimitées par le bois Ferreux, un peuplement de rouaniers, de yarpicks et d'ipps que l'on dit hanté par des lycanthropes. Bien qu'une route reliant Verbobonc à Dévarnish le traverse dans toute sa largeur, la plupart des marchands préfèrent emprunter la rivière plutôt que d'entrer dans ces lieux constamment plongés dans le brouillard.

Bois Luisant : la lueur phosphorescente des bois-luisants mourants, propres à cette forêt, la pare d'une obsédante beauté la nuit venue. Il s'agit également d'un sinistre champ de bataille entre les troupes de Iuz, de la Taine, de l'Arbonne et différents groupes de brigands et de réfugiés provenant du royaume de l'Ancien.

Bois Pommelé : ce petit boisé constitue une ressource importante pour la Furyondie qui fait un usage considérable de son bois. Des ipps, des yarpicks et des bois-bronzes de qualité en sont régulièrement extraits et le gibier demeure encore assez abondant. Des gobelours y rôdaient autrefois, mais nul le les a aperçus depuis une bonne décennie, suite à la traque sans merci que menèrent milices, chevaliers et rôdeurs. Les ours noirs, les chiens sauvages, les serpents venimeux et les porcs-épics géants constituent les seules menaces réelles de nos jours. La nuit, les bateaux qui naviguent sur la Velverdyva font souvent halte dans l'un des petits villages indépendants qui se trouvent le long de son parcours dans le bois, à moins qu'ils ne s'arrêtent plus en amont, au port de Kisalie.

Bois Sable : cette forêt de conifères est située dans le royaume des Barbares des glaces. C'est un endroit dangereux car des loups arctiques parcourent sa portion occidentale. Les épicéas sables sont petits, mais leur tronc est épais compte tenu de leur taille. Leurs branches font d'excellentes hampes de flèches et le bois récolté en plein hiver vire au noir lustré lorsqu'il est frotté avec de l'huile chaude. Les barbares accordent beaucoup de valeur à ce matériau et ne l'exportent pas.

Forêt Céladon : la forêt Céladon se trouve sur les territoires du duché d'Urnst et du Nyrond, mais elle n'est revendiquée par aucun de ces États. Le duc Karll entretient des relations très cordiales avec les elfes et les forestiers plutôt pacifiques de la portion occidentale de la forêt. Le sud-ouest du duché est bien couvert par les rôdeurs de la Céladon, la plupart ayant été formés aux Pins robustes, la seule école " formelle " de rôdeurs connue en Flannesse. Cependant, du côté du Nyrond, la situation frise la guerre civile. Le précédent baron de Boissalin y a réalisé d'importantes coupes forestières, donnant naissance à une véritable rébellion anti-Nyrond. Le nouveau roi a donné quelques espoirs aux forestiers, mais la nouvelle baronne semble aussi impitoyable que son prédécesseur.

Des chênes et des ormes majestueux s'élèvent dans la Céladon, entretenus par des sylvaniens, des elfes sylvestres et d'autres créatures semblables. Ils tentent par tous les moyens d'empêcher la coupe d'arbres vivant dans la forêt. Quant aux humains et aux

elfes qui commercent avec le monde extérieur, ce sont généralement des herboristes. On raconte d'ailleurs que le *baume de Keoghtom* serait produit à partir de réactifs trouvés dans la région. Un grand feu d'origine mystérieuse ravagea la partie ouest de la forêt en 571 AC.

Forêt Céleste : les limites de la forêt Céleste sont évidentes pour tous, car elles sont définies par le type et la forme des arbres et des plantes qu'on y retrouve. Les ipts dépassent 30 mètres de hauteur et les rouaniers poussent encore plus haut. Même les caroubiers, les sureaux et les érables atteignent des dimensions inhabituelles, donnant à l'ensemble un caractère très imposant. La Célène revendique la forêt dans sa totalité mais ne contrôle effectivement que la partie à l'ouest du Joyau. Nombre de forestiers hardis vivent sous les feuilles de la Céleste, aux côtés de réfugiés des villes de la côte Sauvage envahies par les non-humains du Pomarj.

Forêt d'Adri : cette vaste et ancienne forêt de feuillus est giboyeuse et regorge de bois précieux. Elle a perdu environ la moitié de sa superficie depuis la fondation du Grand royaume, à cause de la déforestation que mènent les hommes (champs, incendies, exploitation forestière, etc.). Les ressources de l'Adri comprennent le bois (chantiers navals, constructions domestiques, ébénisterie et fabrication d'armes), le gibier (chassé pour sa fourrure, sa viande et comme trophée), les fruits, les noix et le poisson pêché dans la Harpe. En excluant Hautes-Aigues, la seule communauté d'importance dans ce secteur est Gué-des-Civelles (pop. 1 000), sur la rive orientale de la Harpe, à environ 140 km à l'est-sud-est de Hautes-Aigues. Des forestiers armés et menés par des rôdeurs résistent aux incursions tentées par l'Ahlissa et le Royaume du Nord. On compte une demi-douzaine de cultes druidiques dans l'Adri, notamment celui d'Obad-Haï, à la tête duquel se trouve l'archidruidesse Immonara (N, F, humain, Dru13 d'Obad-Haï). De son côté, le culte d'Ehlonna soutient les rôdeurs et est très militant. On raconte également qu'une ancienne cité elfique légendaire se trouve quelque part au cœur de l'Adri, dans une dangereuse région appelée le bois Glacial. Aucun elfe ne s'y rendra jamais ni ne permettra à quiconque de le faire.

Forêt d'Aiguilles : cette forêt de pins sépare les terres des Barbares du givre et des Barbares des neiges. Ses grands pins sont utilisés par les deux nations pour faire des mâts et des espars de navire. On raconte que des loups des brumes parcourent ces étendues et entraînent les voyageurs loin de dangereuses ruines suelloises très anciennes.

Forêt de Felrive : cette vaste étendue de bouleaux et de chênes est revendiquée par Iuz, bien que l'Ancien n'y exerce qu'un pouvoir très limité. En effet, la majeure partie de la forêt est contrôlée par des clans d'elfes sylvestres associés à des réfugiés reyhus depuis la Grande guerre. On prétend qu'il s'y trouve également une importante troupe de morts-vivants, dirigée par un hiérarque ayant fui la Société cornue au moment de sa chute. Iuz n'a pas grand-chose à gagner en y envoyant des soldats réguliers, aussi s'en sert-il comme terrain de chasse pour les monstres qu'il entraîne.

Forêt de Flamméale : la forêt de Flamméale s'étend sur des centaines de kilomètres carrés, depuis les rives du Dramidj jusqu'aux tourbières des Landes maures. Ce royaume sans fin de pins et de sapins abrite des élans, de grands cerfs et bien d'autres espèces de gibier qui incitent les Nomades du tigre et du loup à s'y aventurer pour la chasse. De petits flannas sauvages, appelés Uirtags, vivent au sein de la forêt, dans des huttes composées de branches de conifères pendant le court été et dans des terriers pendant le long hiver. Quelques tribus chakjis établies à la bordure occidentale de la Flamméale commercent avec les Nomades du tigre et les habitants de la mer de Glace noire (cf. *Nomades du tigre*).

Forêt de Gamboge : l'ancienne et dense forêt de Gamboge est située en partie dans le Nyrond et en partie dans l'Arbonne, bien qu'elle ne soit revendiquée ni par l'un ni par l'autre de ces États. Des milliers d'humains, de gnomes, d'elfes sylvestres et de hauts-elfes vivent ici au milieu des bois-bronzes, des chênes, des ormes et des cornus. Ogres et hobgobelins des montagnes attaquent régulièrement les villages forestiers ou même ceux situés dans les plaines adjacentes. Malgré ces dangers, la Gamboge est un endroit relativement paisible et ses habitants sont disposés à commercer bois, fruits, noix et tubercules avec ceux du Nyrond et, moins souvent, avec ceux d'Arbonne.

Forêt de Grand-Bois : les grands feuillus et les taillis du Grand-Bois constituaient autrefois un véritable havre pour ceux qui fuyaient les déprédations du Grand royaume. Des troupes d'humanoïdes étaient régulièrement envoyées contre ces rebelles, sans aucun succès. Aujourd'hui, les dissidents qui s'y cachent souhaitent s'organiser et former leur propre gouvernement, mais Xavenère, le roi suprême d'Ahlissa, dont les prétentions sur cette forêt sont les plus fortes (il la présente comme une marche d'Ahlissa) ne veut rien entendre. Les elfes des bois sont les résidents les plus puissants des lieux et ils se méfient des étrangers. Quant aux humains, ils font maintenant du commerce avec Rel Astra car l'attitude du seigneur Drax s'est adoucie depuis, mais ils n'hésiteraient pas à infiltrer les forces ennemies et à les induire en erreur si la forêt devait de nouveau être envahie.

Forêt de Hraak : la Hraak est une forêt de pins et de sapins qui borde les Corusques, au nord de la passe de Hraak. Les habitants de Roquefief utilisent le bois comme source de combustible, pour la chasse et pour les pièges. Le Peuple de la forêt, une tribu guerrière des Coltènes faisant maintenant partie du Roquefief, habite cette verte étendue. De grands ours et des loups parcourent ses profondeurs et, étonnamment, plusieurs dragons blancs y ont élu domicile.

Forêt de l'Oubli : la forêt de l'Oubli est un bois de bonne taille composé d'arbres à feuilles persistantes, situé juste au sud de la mer Gelée. Sa lisière occidentale marque la limite des “ Steppes ” de Iuz. La forêt regorge de monstres hideux, mais elle dissimule également quelques communautés côtières de Nomades des Steppes.

Forêt d'Udgru : cette grande forêt est très dense. Elle est giboyeuse mais des monstres provenant des Yatils, sans oublier des renégats du Tusmit et d'Ekbir, sont toujours prêts à piéger le chasseur imprudent. Le galda jaunâtre y pousse en abondance, son fruit salé constituant un aliment de base dans les régions nordiques d'Ekbir et du Tusmit, de même que pour les Nomades du tigre établis dans la partie sud de leur domaine.

Forêt de Rieu : cette étendue forestière se trouve au sein de la Solandie septentrionale. Ses ipps majestueux croissent depuis les collines Creuses jusqu'aux contreforts des Glorieuses. Elle est fortement patrouillée et bien défendue par les elfes gris et nombre de rôdeurs, au cas où l'Ahlissa tenterait de franchir le Grisflot. Le bois fut le théâtre de deux grandes batailles, en

577 AC (invasion avortée de la Province du Sud) et 583 AC (libération de la Solandie par Osson).

Forêt de Roncebois : cette grande forêt dense croît dans les plaines situées entre les collines des Bannières et la portion méridionale des Yatils. Jadis plus vaste, les contreforts et les basses terres des Yatils ont été déboisés au cours des siècles pour permettre l'agriculture. Contrépine se trouve juste à sa frontière sud-est. Les yarpicks, communément appelés daguépines, croissent en abondance sous la canopée, et les " noix " de cet arbre (les graines que l'on retrouve à l'intérieur des fruits), sont très nourrissantes entières ou moulues dans la viande. Elles sont cultivées et vendues dans le Ket, la Pérennelande et les nations baklunies.

D'étranges humanoïdes malfaisants et de dangereux monstres se terrent dans la forêt qui n'est traversée que par une seule route. Des militaires kétites la patrouillent et elle est fortifiée contre les soldats étrangers et les prédateurs.

Forêt des Cornus : la forêt des Cornus, autrefois l'un des lieux de chasse favoris de la noblesse du Geoff, fourmille maintenant de monstres féroces. Lorsque les géants et les humanoïdes envahirent le duché pendant la Grande guerre, d'aucuns cherchèrent refuge au cœur de la forêt. Ceux qui acceptèrent de vivre selon le code strict d'un cercle de druides connu sous le nom de Concile des frênes y furent admis. Les autres se joignirent aux forestiers et aux elfes sylvestres, mais presque tous furent massacrés par des prédateurs féroces et les infâmes envahisseurs. La forêt tire son nom des précieux cornus qu'on y trouve.

Forêt des Murmures : la forêt des Murmures débute à l'endroit où la Céleste rejoint le Joyau, près de la ville de Boiscour. C'est un lieu sombre et morne, rempli d'arbres couverts d'épines, de bosquets, de ronces et de halliers. Les troncs massifs des arbres ont noirci avec le temps, menaçant maintenant ceux qui s'aventurent sous leurs branches. La partie ouest de la forêt, qui s'étend presque jusqu'aux contreforts des Lortmils, est beaucoup plus ouverte et moins encombrée, mais tout ce qui se trouve à l'est du Joyau semble terrifiant. De nombreux humanoïdes, principalement des orques et des gobelins, cousins de leurs semblables du Pomarj, vivent dans la forêt des Murmures aux côtés de grouilleux, d'ettercaps et de créatures plus étranges encore. Les légendes placent également une cité perdue des anciens Sulois dans cette étendue végétale, mais rares sont ceux qui, au vu et au su des dangers présents, se risqueraient à confirmer cette rumeur.

Forêt de Vesve : la plus grande forêt d'arbres feuillus de toute la Flannesse est celle de Vesve (aussi appelée Grande forêt). C'est un endroit crucial dans l'équilibre des forces en présence dans le Nord. Iuz refuse de renoncer à ces prétentions sur cette zone alors que la Furyondie et Maison-Haute offrent leur soutien à ceux qui repoussent les forces de l'Ancien. Près de vingt mille forestiers humains vivent sous son couvert, leur nombre se trouvant gonflé par de nombreux hommes au bon cœur qui sont prêts à donner leur vie pour combattre la terrifiante vilenie de Iuz. Ils sont à leur tour soutenus par plus de treize milles elfes sylvestres et hauts-elfes, six mille gnomes et trois mille halfelins. De plus, environ huit cents hommes-bêtes vivent dans la portion nord-ouest de la forêt.

Le traité de Faucongris n'établit pas de frontières bien déterminées à l'intérieur de la forêt de Vesve. Évidemment, les combats continuent d'y faire rage comme ils le font d'ailleurs depuis près d'une décennie. Les elfes contrôlent actuellement les parties ouest et sud-ouest de la forêt alors que le nord-est est entre les mains de Iuz. La zone de chevauchement entre ces régions n'est revendiquée par aucun des partis, car il ne s'agit que d'un champ de bataille boisé, peuplé de bandes d'humanoïdes indépendants, aussi prompts à fondre sur les troupes de Iuz que sur leurs ennemis habituels.

La forêt fournit d'abondantes ressources telles qu'une grande variété de bois de qualité, des résines végétales servant d'imperméabilisant, de baies et d'herbes médicinales. Ces ressources sont vitales pour le bien-être économique de Maison-Haute, Véluna et la Furyondie. D'ailleurs, ces trois nations, avec l'aide des Chevaliers du Cerf, soutiennent les forestiers et les créatures autochtones par des apports de troupes et parfois de fonds.

Forêt du Boisage : cette longue étendue forestière sépare le Ratik des Barbares du givre et, par voie de traité, les deux nations partagent la ressource forestière de manière équitable. On y retrouve presque exclusivement des pins et des sapins qui croissent dans l'ombre des monts Griffons. Ces arbres sont utilisés principalement dans la construction navale. La forêt est également une bonne source de gibier et de nourriture.

Forêt Noire : cette grande forêt s'étale à travers les provinces méridionales de la Kéolande, juste au nord des marais Houleux. Un édit royal en octroie le contrôle quasi total aux elfes, qui l'administrent et la protègent au nom de la couronne. Des efforts ont été déployés pour nettoyer la forêt des créatures malfaisantes qui s'y abritent, mais ils se sont pour l'instant révélés inutiles. Des pilleurs des Princes des mers et des humanoïdes des marais Houleux utilisent régulièrement le couvert forestier pour attaquer par surprise le sud de la Kéolande. Elfes et garnisons royales s'opposent à ces envahisseurs, mais le prix à payer demeure élevé. Les bois constituent également la demeure de la grande druidesse de la vallée du Sheldomar, Reynarde Yargrove (N, F, humain, Dru14 d'Obad-Haï), une alliée de la cause des elfes.

Forêt Noueuse : différentes parties de la forêt Noueuse sont revendiquées par la Célène, Dyves, Verbobonc et Faucongris. Elle abrite des milliers de forestiers, d'elfes sylvestres et de gnomes. Une enclave d'ogres, de gnolls et d'orques (Sombrépine) se cache en son sein, et des orques du Pomarj en maraude essaient chaque année d'utiliser son couvert forestier pour effectuer une grande manœuvre de contournement dans le but d'attaquer Puysenar et le Havre. Les Pourpoints verts, un groupe constitué d'une quarantaine de rôdeurs furyondiens, surveillent la partie nord de la Noueuse depuis un petit port de rivière (Stalmær) situé au confluent de l'Att et de la Velverdyva. En outre, plus de deux cents rôdeurs de la Noueuse patrouillent la forêt dans son ensemble, la protégeant de tout danger. Les habitants de la forêt et leurs alliés druidiques se méfient cependant des intrusions des soldats et colons faucongrisiens. En effet, ils craignent que la forêt ne soit rasée pour son bois et pour laisser place à l'agriculture.

Forêt Ténébreuse : les très vieux arbres de cette forêt sont si gros et si feuillus qu'ils plongent le sous-bois dans l'obscurité, même lors des jours les plus ensoleillés. On prétend que des *olves* habitent à l'ouest du Javan, mais des humanoïdes et autres créatures, comme des vers ténébreux et des ombres lentes, ont aussi élu domicile dans la forêt. La Grande Marche revendique la portion occidentale de la Ténébreuse comme sienne.




Rôdeurs de la Noueuse en chasse

Halliers : ce petit bois situé au nord de la Faille béante est aussi touffu que n'importe quelle jungle tropicale. De nombreux bandits humains et demi-elfes s'y cachent, résistant à Iuz bien que ce dernier ait ordonné la destruction de leur havre. Les troupes de l'Ancien ont assailli l'endroit avec le feu et les haches, mais sans résultat. Il semble que des magiciens et des prêtres protègent les lieux contre toute attaque.

Jungle d'Amédio : l'Amédio est une immense forêt tropicale qui s'étend vers le sud sur plus de trois cents lieues. Des tribus d'humains sauvages (des Suellois et des Olmans) y résident parmi les animaux féroces, les monstres mangeurs d'hommes, les gorilles doués d'intelligence et les ruines hantées. La jungle abrite aussi de nombreuses plantes carnivores ou vénéneuses, dont les propriétés magiques et médicinales sont très puissantes.

MONTAGNES

Barrière des hautes cimes : cette chaîne de montagnes s'élève depuis les collines des Bannières du Ket et s'étend vers le sud jusqu'à sa rencontre avec les Brumes cristallines, à l'ouest de la forêt des Cornus. La vallée du Mage se niche au creux de ses pics et ces hautes terres sont notoires pour leurs étranges habitants. Quelques clans nains possèdent des forteresses bien dissimulées dans les montagnes, car si les Hautes-Cimes sont riches en minéraux précieux et en gemmes, elles sont également infestées de géants et d'humanoïdes.

Chaîne des Clatspurs : ce bras montagneux des Yatils isole la Pérennelande des royaumes situés plus à l'est. Un grand val (la vallée du Quag) marque son extrémité sud. Les pics des Clatspurs renferment quelques minéraux précieux, mais peu de gens les exploitent. Des Pérandais occupent la plupart des vallées et des contreforts et l'ensemble de ces communautés forment le canton de Clatspurgen.

Cordillère des Brumes cristallines : les Brumes cristallines sont les plus hauts sommets de Flannesse et sont situées au centre d'une grande chaîne de montagnes qui sépare la Flannesse proprement dite du reste de l'Œrik. Géants, ogres, orques, gobelins et autres monstres vivent dans ses sommets et vallées. On y trouve aussi des métaux précieux et des gemmes, extraits par des nains des montagnes armés qui commercent avec les humains situés des deux côtés de la cordillère. Dispersées à travers cette étendue subsistent quelques tribus d'hommes des cavernes. Un énorme et étrange glacier, situé à la jonction des Jotens et des Brumes cristallines, donne naissance à la rivière Daviche.

Corusques : les sommets éternellement enneigés des Corusques forment l'épine dorsale de la péninsule Thilonienne. Même si des humains cultivent à grande peine les basses terres, ce sont plutôt des géants, des ogres, des trolls et autres monstres qui peuplent ces montagnes, dans leur partie centrale notamment. Ces créatures sont moins nombreuses à l'est, mais des brouillards glaciaux descendent des sommets et menacent continuellement les voyageurs. Il est généralement admis que cette chaîne de montagnes possède peu de minerais d'intérêt ou de gemmes.

Fournaises de l'enfer : contrairement aux Brumes cristallines situées juste au nord, les Fournaises de l'enfer comptent de nombreux volcans en activité qui auraient apparemment vu le jour à l'époque de la Pluie de feu incolore. Ces sommets sont précisément décrits comme des repaires du Mal plantés dans un

paysage dantesque rendu encore plus dangereux encore par la présence de géants et d'abominations appréciant cet environnement de feu et de chaleur. Les hautes falaises des Fournaises sont réputées dissimuler de nombreuses cavernes qui sont autant de points d'entrée vers les Ténèbres soutærraines. D'un autre côté, ces mêmes Fournaises de l'enfer se dressent comme un rempart entre la Flannesse et les horreurs de la mer de Poussière, à l'ouest. L'entrée (ou la sortie, c'est selon) du légendaire passage de Slérotin, un tunnel qui relie la Franche-Terre à cette région désertique de cendres, a récemment été découverte et on entreprend (lentement) son exploration.

Glorieuses : bien qu'elles soient moins élevées que la plupart des chaînes montagneuses de Flannesse, les Glorieuses constituent les pics les plus hauts à des centaines de kilomètres à la ronde et sont visibles depuis les capitales d'Ahlissa et de la Solandie. Elles abritent un royaume nain semi-indépendant, très proche de la Solandie et de la Ligue de fer. Malgré l'antipathie dont ils font montre à l'encontre des elfes, les fiers *dwurs* des Glorieuses considèrent l'Ahlissa comme une menace bien plus grave. Humains, gnomes et halfelins vivent également aux pieds des pentes de ces montagnes.

Hautes-Serres : les Hautes-Serres sont situées dans le prolongement méridional des monts Griffons et sont ainsi appelées parce que leurs hauts sommets semblent ratisser les cieux. Au sud, elles se terminent en laissant place aux collines de Silex. Les Hautes-Serres sont le domicile de nombreux orques, gobelins, géants et autres créatures terrifiantes, mais des communautés naines parviennent à tirer profit de ces montagnes et protègent les passes et les vallées contre toute invasion majeure du Ratik.

Hauteurs de Suel : cette chaîne de montagnes sépare les Steppes arides de l'horrible mer de Poussière, courant vers l'ouest depuis la cordillère des Brumes cristallines et les Fournaises de l'enfer. On a rapporté la présence de drows dans la partie orientale de ces montagnes, où un réseau tortueux de passes serait établi. L'une d'entre elles relie les deux étendues désertiques de part et d'autre des Hauteurs et fut sans doute le lieu de nombreuses batailles lors des guerres survenues un millénaire auparavant.

Jotens : les Jotens constituent la plus importante branche montagneuse des titanesques Brumes cristallines. Leur nom est dérivé d'un vieux mot signifiant " géants ", et il est vrai qu'ils abritent de nombreuses tribus antagonistes d'ogres, de géants des collines et de leurs cousins de plus grande taille. Le versant méridional est fort bien patrouillé par des lanciers franc-terriens qui se déplacent continuellement et dont le nombre est augmenté par la présence d'unités naines. Les combats entre les troupes du Stérich et les géants malfaisants se poursuivent toujours au nord.

Monts Griffons : comme leur nom l'indique, ces montagnes sont l'habitat de griffons et de bien d'autres monstres, notamment des géants et des ogres. Les Griffons isolent presque entièrement la péninsule Thilonienne des autres terres. Ils n'offrent pas beaucoup d'intérêt pour le monde civilisé quoi que des humains et des nains soient présents ici et là, en raison des gisements de pierres précieuses. Les légendes racontent l'existence d'une terre magnifique située au cœur de ces montagnes, où les toits des maisons seraient couverts de métaux précieux et où il n'y aurait qu'à se pencher pour ramasser les gemmes. Plus probables sont les rapports faisant état d'une gigantesque cité orque souterraine, près du Roquefief.

Monts Lortmil : cette basse chaîne de montagnes, qui laisse lentement place à des collines avec le temps, est la patrie de nombreux nains, gnomes et halfelins aventureux, mais également de quelques représentants du peuple ailé et de communautés humaines. Il y a de cela plus d'un siècle, les gens de bien se regroupèrent et expulsèrent la plupart des humanoïdes et des monstres dangereux hors des Lortmils. Aujourd'hui, les gens du petit peuple (halfelins, gnomes et nains) sont nombreux à vivre dans les États contigus. Les Lortmils renferment certains des plus riches gisements de métaux précieux et de gemmes connus. Les chefs des clans nains de la région sont connus pour être aussi riches que des princes et font souvent l'objet de demandes d'assistance de la part d'émissaires étrangers. Ils sont toujours insensibles à ces demandes, sauf quand il s'agit d'aider leurs cousins de la principauté d'Ulek.

Monts Ulspruë : cette petite extension des Brumes cristallines s'avance au nord dans les plaines des Paynims, encadrant la nation d'Ull (dont elle tire son nom). Ces sommets sont réputés pour les ogres et autres monstres qui y résident, mais également pour leurs nomades des hauteurs qui sont à peine moins méfiants ou plus amicaux.

Monts Yatil : ces grandes montagnes sont quasiment infranchissables sur nombre de lieues à l'ouest et au sud du lac Quag. De nombreux orques, ogres, géants, trolls et monstres sauvages, y compris des dragons, vivent en ces lieux, quoi qu'en nombre moins élevé que dans les montagnes situées plus au sud. D'intrépides montagnards humains et humanoïdes défendent farouchement leurs mines et leurs territoires des hautes terres car les Yatils sont particulièrement riches en minerais et en gemmes. Les mineurs (notamment les nains) sont souvent aidés dans leur travail par d'étranges créatures fouisseuses. Les Yatils possèdent une bonne dose d'histoires de trésors magiques perdus, la plupart d'entre elles étant peu fiables cependant. Quelques-unes de ces légendes font aussi part d'anciens repaires du Mal. Un col montagneux fort pénible relie la Pérennelande au Ket.

COLLINES

Abbor-Alz : les collines granitiques et rocheuses qui encerclent le Désert étincelant sont connues sous le nom d'Abbor-Alz. À l'ouest, elles constituent plutôt une petite chaîne de montagnes et sont reliées aux Cairannes au nord. Des communautés naines et gnomes sont établies dans la portion occidentale des Abbor-Alz, nombre d'entre elles étant passé d'un mode de vie de mineurs à une existence centrée sur le perfectionnement de leur art. Les collines du sud d'Urnst sont riches en gemmes et en minéraux, de même qu'en brigands, manticores, wivernes, voire pire encore. Les habitants des collines de la région entourant le Désert étincelant ne souhaitent guère en apprendre davantage à ce sujet et les rares géants et ogres sont à peine moins dangereux. On sait cependant que les hommes des collines abhorrent Rary et traquent activement ses espions pour les éliminer.

Basses-Crêtes : la branche septentrionale des monts Lortmil se transforme progressivement en un amas de collines aux arêtes escarpées que l'on appelle les Basses-Crêtes. Elles sont revendiquées à la fois par Véluna, le Bissel et la Grande Marche. Gnomes et nains s'y sont établis, commerçant à profit avec les humains voisins. Les collines que l'on trouve au sud de la chaîne des Yatils,



de l'autre côté de la rivière à la Faux, sont parfois appelées les Basses-Crêtes septentrionales. Elles constituent en fait un massif distinct, contrôlé par les gnomes de Maison-Haute.

Cairannes : la frontière séparant le domaine de Faucongris et le duché d'Urnst se trouve dans les Cairannes, de hautes terres accidentées parsemées de centaines de tombeaux et de cimetières, vestiges d'une époque appartenant au passé. La majeure partie des cryptes a été explorée il y a longtemps et les richesses exhumées créèrent un véritable boum économique qui propulsa l'obscur poste de traite de Faucongris vers la grandeur qu'on lui connaît aujourd'hui. Les collines sont la patrie de milliers de gnomes, d'halfelins, de nains et d'humains, certains étant des brigands ou des fauteurs de troubles. Les principaux produits de la région sont la laine et les gemmes de grande qualité, notamment les rubis, les émeraudes et les diamants. Faucongris contrôle la plus grande partie de la région depuis que la partie méridionale des collines lui a été cédée par le duché d'Urnst en 584 AC (une bien mauvaise décision quand on y pense). Des chasseurs de trésors continuent d'explorer les collines à la recherche de tombeaux oubliés. Ils s'intéressent plus particulièrement au légendaire cinquième cairn de l'Étoile, ainsi nommé parce que les sages présument que l'emplacement qu'il occupe par rapport aux quatre autres tracera la forme d'une étoile menant au Cairn d'argent, où des outils métalliques d'origine et d'utilisation inconnues auraient été trouvés.

Cap d'Onouailles : les hauteurs situées à l'ouest de Citadelle constituent l'épine dorsale de la péninsule d'Onouailles et sont appelées, fort justement, cap d'Onouailles. Elles sont habitées par de petits groupes de Flannas, appelés les Capiens, en plus des nombreux nains et gnomes dont les forteresses parsèment le paysage. Tous accordent leur soutien à la rébellion dans l'Onouailles. Ces collines sont plus sauvages que leurs plus proches voisines, les collines de Fer, et n'ont pas encore fait l'objet d'une exploitation intensive de leurs ressources minérales.

Collines Blêmes : cette chaîne de collines s'étend depuis la côte du Solnor, près de Belport, en suivant le Tessar vers le sud-ouest jusqu'à la ville de Knurl. La partie centrale est basse et peut être traversée aisément. Il fut un temps où ces collines notoirement dangereuses abritaient des gnomes et des humains, mais les ogres, les gnolls, les orques et autres maraudeurs ont crû en tel nombre qu'ils ont supplanté toutes les autres races au cours des trente dernières années, suite à la chute de la Marche aux ossements. Les humanoïdes parcourent maintenant les collines, explorant mines et forts abandonnés.

Collines Creuses : cette série de collines délimite la frontière occidentale de la Solandie, séparant le royaume elfique de la principauté de Nærie en Ahlissa. Elle tire son nom des innombrables mines et tunnels qui y ont été creusés au cours des âges. La beauté naturelle des environs et la fertilité du sol compensent largement les ressources minières quasi inexistantes aujourd'hui. Les collines Creuses abritent des nains, des gnomes et des halfelins qui ont prêté allégeance à la couronne de Solandie et qui défendent leurs terres avec une férocité sans égale, exploitant judicieusement les passages souterrains pour se défendre et espionner leurs adversaires.

Collines de Fer : ce massif de hautes terres est le domaine du grand royaume nain des collines de Fer, gouverné par le roi Holgi l'Hirsute (LB, M, nain, Gue15). Holgi est un allié proche de la



Attendant le retour de leurs maîtres dans les Cairannes

Ligue de fer, mais il ne s'interdit pas de traiter avec les Ærdis (à contrecœur toutefois) lorsque cela sert ses intérêts. Toute intrusion d'éclaireurs ahlissans soulève les craintes justifiées des nains quant à une possible invasion, mais nains et gnomes sont nombreux, puissamment armés et sans pitié. Les mines naines présentes dans la région ont produit, au cours des siècles, du minerai de grande qualité en plus de métaux précieux comme de l'or et de l'argent.

Collines de Kron : les fertiles hauteurs des collines de Kron abritent quelque vingt mille gnomes ainsi que des fermiers et bergers humains dispersés ici et là. Autrefois sous le contrôle de Verbobonc, elles forment maintenant un domaine à part entière. La Libre assemblée des collines de Kron est dirigée par le sage Urthgan, l'Aîné de Tulvar. Les gnomes s'entendent très bien avec tous les humanoïdes de la région. Beaucoup d'entre eux sont des vétérans des guerres de la Haine, survenues des décennies auparavant, et sont très fiers de leurs traditions militaires. Les ressources minérales sont abondantes partout dans les collines.

Collines de Laiton : on connaît bien peu de choses au sujet de ce massif situé au centre du Désert étincelant et depuis toujours appelé les collines de Laiton. L'actuel résident des lieux, Rary du Ket (cf. *Terres étincelantes*) semble avoir choisi cet endroit pour l'excellent panorama sur le désert qui s'offre depuis ces hauteurs, et non pour une quelconque qualité propre aux collines. Rary a éliminé tous les dangers que pouvait présenter l'endroit, à part évidemment ses propres hommes et (s'il faut en croire les rumeurs) ses serviteurs infernaux.

Collines des Bannières : ce sont les contreforts de la Barrière des hautes cimes, s'abaissant lentement jusqu'à disparaître dans les plaines et les forêts. Elles sont si escarpées dans leur partie sud qu'elles sont quasiment indiscernables des montagnes. Le Tuflik prend sa source quelque part par ici, sous la lisière de la forêt de Roncebois. Des tribus de maussades bergers baklunis subsistent en ces lieux malgré les orques et les ogres qui sont aussi présents.

Collines de Silex : les Hautes-Serres s'achèvent au sud par une série de collines qui marquent depuis longtemps la frontière entre le Nyrond et la Marche aux ossements. Les habitants des collines de Silex se divisent en deux groupes; les citoyens du Nyrond et un rassemblement de gnomes indépendants établis à l'est. Ces derniers sont regroupés sous la bannière du roi gnome Garon su'Colline en une vague confédération de forteresses souterraines. Près de vingt mille gnomes vivent dans ces collines (ceux de l'ouest prêtant allégeance au roi Lynwerd), côtoyant pacifiquement quatre mille humains environ qui vivent en tribus (et qui ne prêtent allégeance à personne) ainsi que de petits groupes de nains et d'halfelins. Les collines sont souvent envahies par des bandes d'humanoïdes de la Marche aux ossements et l'Ahlissa revendique la partie méridionale de ce territoire. Les elfes des bois de la Gamboge sont bienveillants à l'égard des gnomes et des halfelins des collines forestières de l'ouest. La plus grande partie de la richesse minérale du Nyrond provient des mines reliées par une route à Womtham.

Collines de Yécha : ces contreforts des Yatils sont riches en gisements minéraux et les Nomades du tigre exploitent cette ressource depuis plusieurs décennies. Ils ont établi leur capitale, Yécha, au milieu des collines. C'est un campement permanent où prend place la majeure partie de l'affinage du minerai et du travail des métaux, de même qu'un semblant d'agriculture. Malgré les activités nocturnes d'humanoïdes, on aperçoit fréquemment des bergers nomades dans les collines.

Collines Drachensgrab : dominant la péninsule du Pomarj, ces collines sont tristement célèbres pour être à la fois très riches en minéraux précieux et infestées de monstres qui parcourent leurs versants et terrorisent les humains vivant le long de la côte. Jadis appelées les collines de Suenha par les Suellois, les Drachensgrabs constituaient autrefois la limite orientale du territoire de la Kéolande, avant que les États d'Ulek ne se rebellent. Le Pomarj (Pauvre marche) se rebella à son tour contre la principauté d'Ulek, mais fut finalement envahi par les humanoïdes il y a de cela un siècle environ. Ces imposantes collines sont couronnées de petites montagnes en leur centre, ce qui inclut un volcan en activité. Les légendes racontent que de puissants êtres se réveilleront de colère si l'on dérange leur lieu de repos sous les montagnes.

Collines Hurlantes : les froides collines Hurlantes semblent être maudites, non pas parce qu'elles se trouvent dans les dangereuses terres de Iuz mais parce qu'à travers leur histoire, elles ont été le théâtre de terribles massacres. Les ruines des demeures humaines, naines, géantes et orques parsèment le paysage de ces hautes terres escarpées. Elles dissimulent également plusieurs complexes funéraires et de profondes cavernes. Fait peu étonnant, on y rencontre une foule de morts-vivants intangibles, même si les féroces humanoïdes demeurent plus courants. Peu de géants s'y trouvent encore et ceux qui subsistent sont déformés et hideux, en lutte perpétuelle contre les troupes de Iuz. Les terres situées à l'est sont sous le contrôle absolu de l'Ancien, alors que la partie occidentale assiste régulièrement aux raids des Nomades du loup.

Collines Tusmanes : les Tusmanes sont situées aux pieds des Yatils et les hommes des collines qui y résident sont reconnus pour leurs prouesses guerrières et leurs talents de pillage. Depuis toujours, ces gens conservent leur statut semi-indépendant, servant comme mercenaires pour l'un ou l'autre des États voisins. Les collines abritent également d'agiles chèvres des montagnes et des moutons, certains domestiqués et d'autres chassés. De nombreux griffons attaquent indifféremment bétail et humains.

Crêtes : il s'agit d'une série de collines semblables à des mesas qui jaillit des Brumes cristallines. Elles constituent la limite méridionale de la Franche-Terre et la ville indépendante fortifiée de Melkot a été construite dans leur partie occidentale. Partout où les Crêtes bordent les marais Houleux, le danger prend la forme de bandits, de monstres et de gobelins qui attaquent fréquemment la Franche-Terre. Les monstres qui s'en prennent au bétail posent également un problème dans la région.

Dentelles : la portion occidentale des monts Griffons s'abaisse lentement pour se terminer en une masse de crêtes escarpées et de collines abruptes à l'approche de la forêt de Felrive. Dans les Royaumes brigands, on appelle ces collines les Dentelles et elles font partie du domaine de Grosskopf. Elles sont aujourd'hui un lieu où se terrent brigands, orques renégats, Nomades des Steppes et Tainois ayant échappé aux griffes de Iuz. Ceci dit, tout ce petit monde doit composer avec les bandes d'ogres féroces qui vivent dans les collines. Les Dentelles renferment du cuivre et de l'or, mais les conflits dans la région empêchent toute exploitation.



Douces collines : cette succession de hautes terres vallonnées marque les limites des provinces occidentales de la Kéolande et " canalise " le fleuve Javan. Les Douces collines sont le lieu de résidence de beaucoup d'halfelins et de gnomes qui exploitent avec grands profits les mines localisées un peu partout dans les vallons. Des nains et des humains du Stérich se sont réfugiés à cet endroit en 584 AC. Ils ont depuis utilisé les Douces collines et la ville de Flène comme point de départ des contre-attaques qui ont finalement conduit à la libération de leur patrie en 588 AC.

Échine du monde : la péninsule de Tilvanot est séparée du reste du sous-continent par l'Échine du monde, une étroite chaîne de hautes collines que l'on dit riches en minéraux, mais aussi en monstres sauvages. Les menaces que représentent les batraciens du Grand marécage au nord, des gobelins des cavernes de la Fratrie écarlate au sud, ou des monstruosités locales expliquent aisément que l'Échine du monde soit rarement traversée, dans une ou l'autre des directions. Une partie du Grand marécage occupe une vallée ou une sorte de faille le long de la ligne centrale des crêtes.

Falaises aux Mouettes : ce promontoire qui s'élève de manière abrupte autour du port maritime de Roland, sur la côte du Solnor, tire son nom des nombreux oiseaux de mer qui y nichent. Ces collines s'étendent sur plus de 160 kilomètres à l'intérieur des terres et les rivières Iméda et Mikar y prennent leur source. Le sous-sol de ce territoire a été abondamment exploité par les nains, les gnomes et l'Ærdi au cours des siècles et représente maintenant un véritable labyrinthe de cavernes et de tunnels. Les nains et les gnomes de la région sont particulièrement désagréables et personne ne leur fait confiance. Les routes qui reliaient autrefois Roland à Rauxès sont peu utilisées aujourd'hui ; les déplacements se faisant plutôt vers le sud, en direction d'Oncie et de Rel Astra. On raconte que de noirs secrets sont enfouis dans les profondeurs des Falaises, comme des temples dédiés à d'anciens cultes dépravés.

Hautes terres d'Estemarche : cette longue et large chaîne de collines forme une véritable barrière entre la Solandie orientale et la mer d'Ærdi. Son isolement et son caractère accidenté en ont fait depuis des siècles un refuge idéal pour tous les mécontents des environs, particulièrement pendant les années de déprédation des Ivid. Cette situation s'est trouvée confirmée avec la chute de la Médégie, car les expéditions au sud de la Thelly sont devenues trop coûteuses pour les Ærdis. À l'est de ces collines, le long de la côte, se trouve le port indépendant de Mornegrève. Ce dernier a établi une alliance informelle avec les humains et les nains des Hautes-Terres et expédie également des marchandises vers la Solandie.

Hautes-Terres sépia : la Pérennelande considère siennes les portions occidentale et centrale de cette région (formant le canton de Traft) qui borde le lac Quag. Cependant, les collines fourmillent de brigands, de chasseurs des Nomades du loup, d'ours des cavernes, de lions des montagnes et de nombreux orques en maraude de Iuz. Des gisements de minéraux existent, plus particulièrement dans les terres situées au sud et à l'est, mais peu d'individus sont présents pour les exploiter, à l'exception de la région située sous couvert forestier, où des milliers de gnomes bien retranchés sont prêts à faire face aux attaques de Iuz.

Monts de l'Aurore : ces collines pérennelandaises abritent des monstres qui descendent régulièrement des Yatils du nord et isolent les habitants de la cité fortifiée d'Exag du reste du pays. Des gisements de minéraux précieux, ainsi que de nombreux trésors et tombeaux perdus, seraient apparemment présents dans le sous-sol de ces collines, particulièrement à proximité du lac Quag. La plus grande partie de cette région est sous le contrôle du canton de Hugelrote. Il faut noter cependant que les enclaves naines locales sont enclines à la xénophobie.

Petites collines : les Petites collines situées à l'est de la Franche-Terre ne le sont que lorsqu'on les compare avec les imposants Jotens qui les surplombent. La ville de Longue-Pointe, située dans les contreforts orientaux de la frontière kéolandienne, constitue un centre commercial très actif. Les hommes des collines et les nains qui peuplent les pentes des Petites collines sont reconnus pour leur férocité dans la bataille et sont depuis des siècles employés comme mercenaires en Kéolande. Beaucoup ont combattu dans le Stérich, terrassant plusieurs dizaines de géants et d'innombrables humanoïdes.

Tertres désolés : les Tertres désolés, érodés par le temps, séparent le Geoff du Stérich et étaient autrefois revendiqués par le duché. Les collines elles-mêmes ne sont pas riches en minéraux et, compte tenu de l'invasion des lieux en 584 AC par des monstres et des géants des Brumes cristallines (auxquels s'ajoutent les morts-vivants de la terrible bataille de Gorna en 450 AC), on peut dire que les Tertres désolés n'abritent que souffrance. Quelques nains et gnomes sont revenus dans la partie sud des collines, revendiquée par le Stérich depuis sa libération, et ils attaquent maintenant les humanoïdes établis plus au nord.

ÎLES

Asperdi-Duxchan : ce chapelet d'îles naît près du détroit de Tilva, là où l'Hepmonésie rejoint presque la péninsule de Tilvanot, et s'étire jusqu'au large de la côte du Royaume du Nord. Les insulaires sont traditionnellement des marins, la plupart des Sulois aux accents œridiens. Bien qu'ils se querellent amèrement les uns avec les autres, tous évitent d'entretenir des liens trop étroits avec le continent. Par exemple, les Barons des mers ont toujours veillé à tenir leurs affaires à distance du roi suprême, même si ce dernier a souvent eu recours à leurs services. Les humanoïdes y sont très rares, sauf dans les îles de Lendore (archipel des Tournevents). On y rencontra des elfes aussi couramment que des humains jusqu'en 583 AC, date à laquelle les premiers se saisirent des terres et chassèrent presque toutes les autres races. Les îles du sud bénéficient d'un climat subtropical, plutôt tempéré dans les îles du nord.

Ataphades : ce mystérieux archipel situé dans le Dramidj oriental fut colonisé il y a plus d'un millénaire par des éléments criminels de l'Empire bakluni. On y compte également quelques familles dont les origines remontent jusqu'aux malfaisants Ur-Flannas. Les habitants sont tant déformés par la consanguinité et les croisements avec des races quasi monstrueuses qu'on peut difficilement les qualifier d'humains. Les marins avisés évitent ces îles au climat tempéré par des courants chauds tout au long de l'année.

Îles des Princes des mers : ces trois grandes îles (aux Embruns, de la Houle et de la Marée) et une autre plus petite (des Sybarites) étaient autrefois couvertes de grandes plantations dans lesquelles travaillaient les esclaves des Princes des mers. La Fratrie écarlate

les contrôle désormais et très peu d'informations transpirent au sujet de la situation qui y règne. Le climat est semi-tropical et on pense que peu de sauvages subsistent en ces lieux.

Janasibs : ce groupe de cinq îles situé au large des côtes de Zeif constitue un véritable havre pour les hors-la-loi et les pirates des territoires baklunis. Un énorme volcan en sommeil s'élève au centre de l'île principale, Janasib. Celle-ci est couverte de forêts abritant des créatures sylvaines inamicales. Les humains sont nombreux sur les quatre autres îles. Ils s'en prennent aux navires qui traversent l'embouchure étroite du golfe de Ghayar et sont à leur tour victimes de guenaudes marines. Le climat des Janasibs est des plus doux.

Lof Bosok : la rumeur veut que ce soit le nom que donne la Fratrie écarlate à la grande île qui se trouve juste à l'ouest de la péninsule de Tilvanot. Peu d'expéditions sont revenues de cet endroit et les rares qui l'ont fait ont raconté que l'île est envahie par des créatures si hideuses qu'elles semblent tout droit sorties d'un cauchemar.

Olmanes : ces deux îles se trouvent au large des côtes de l'Amédio, entre la mer d'Azur et le golfe de Densac. Toutes les deux sont couvertes d'une jungle épaisse et les indigènes qui y vivent sont de la race olmane. La Fratrie écarlate a érigé un port maritime (Narisbanne) sur l'île la plus au sud, construit des forts le long des côtes et inclus par la force les autochtones dans ses abjects programmes de croisements visant à créer des races d'esclaves. Par le passé, d'autres étrangers ont tenté, généralement sans succès, d'établir des colonies, mais les maladies et la folie ne tardent jamais à s'emparer de ceux qui ne s'habituent pas à cet environnement particulier et à son climat oppressant, chaud et humide.

Qayah-Buréis : cet immense archipel occupe le centre de l'océan Dramidj. Il a été colonisé par toutes les nations maritimes de la région au fil des ans, mais la culture prédominante demeure baklunie. Les nombreuses rivalités qui existent entre les habitants des îles principales sont depuis des siècles mises à profit par les étrangers. Des locathahs nomades peuplent les hauts-fonds entre les îles, se disputant ces eaux très productives avec les pêcheurs locaux. Ils acceptent également des emplois de mercenaires dans les conflits régionaux. Le climat est tempéré grâce aux courants exceptionnellement chauds.

MERS ET LACS

Baie de Gentebrise : cette large échancrure du littoral sud du Nyrond est appelée baie de Gentebrise. C'est un bras de mer relativement calme de la baie de Relmor, caractérisé par ses sables blancs. La pêche y est bonne et le commerce va grandissant autour de Varech-sur-la-Côte depuis que le roi Lynwerd a pris le pouvoir. Un fort courant de sympathie pour les rebelles d'Onouailles est perceptible au sein de la population. D'ailleurs, armes et marchandises de contrebande sont transportées depuis Varech-sur-la-Côte jusqu'à la côte d'Onouailles.

Baie de Granfond : ce grand bras de l'océan Solnor est traversé par les barbares du nord lorsqu'ils effectuent des raids vers le sud. Ils sont d'ailleurs les seuls à posséder une connaissance suffisante des innombrables anses de l'ouest et fjords de l'est pour en affronter les dangers. Pendant l'été mourant, de grands monstres marins chassent souvent dans la baie. C'est également un lieu inamical en hiver, lorsque des vents glaciaux déchaînent les eaux. Les marchands des Barons des mers y sont régulièrement attaqués par les navires des Barbares des neiges et des glaces.

Baie de Jeckla : pendant de nombreuses années, cette partie de la mer d'Azur encadrée par la péninsule du Crochet et les Fournaises de l'enfer fut le domaine personnel des Princes de la mer. Ils attaquaient à l'époque les côtes de la jungle d'Amédio, en quête d'esclaves et de richesses. La chute du Fief aux mains de la Fratrie écarlate, et la guerre civile qui s'ensuivit, modifièrent la donne. Aujourd'hui, la baie de Jeckla n'est plus sillonnée que par les navires de la Fratrie. Ces derniers restent cependant près de la côte lorsqu'ils partent vers leurs terres méridionales. Des lions de mer et des krakens habitent ces eaux remplies d'algues et animées d'un courant régulier qui circule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Baie de Landemaure : cette région de la mer Gelée est divisée en deux baies, l'une au nord et l'autre au sud, séparées par une langue de terre qui s'avance dans les eaux froides. Un vaste voile de fumée y dérive depuis les falaises de Feu en direction de la mer de Glace noire. Dans la baie centrale, un puissant géant des tempêtes surveille la côte, de Landemaure à la grève aux Morses. Cette région nordique offre asile à une population de barbares et de selkies.

Baie de la Tête brune : la baie de la Tête brune est un bras de mer peu profond de la baie de Relmor qui sépare l'Onouailles de l'Ahlissa. Pendant longtemps, elle fut le théâtre d'âpres batailles navales entre la Ligue de fer et la Province du Sud du Grand royaume, particulièrement durant les années 579–580 AC (guerre de la Ligue dorée) et 583–584 AC (Grande guerre). Depuis que Scant est tombée aux mains de la Fratrie écarlate, la baie est très calme mais l'Ahlissa fait davantage sentir sa présence chaque jour. La baie de la Tête brune est reconnue pour l'excellente pêche qu'on y pratique et des cartes marines de l'endroit existent depuis des siècles. La ville d'Ancre-Nord, au sud de la baie, est contrôlée par Citadelle.

Baie de Relmor : la branche orientale de la mer de Guéarnat est la baie de Relmor, qui a longtemps été le théâtre d'affrontements entre les flottes d'Almor, du Nyrond, de l'Onouailles et les escadres navales de l'ancienne Province du Sud. Les combats furent presque continus entre 579 et 584 AC, pendant la guerre de la Ligue dorée et la Grande guerre de Faucongris. De nos jours, le Nyrond est la seule puissance de marque dans les environs, concentrant d'importances forces navales autour des ports de Mithat (principalement), Rouvieux, Varech-sur-la-Côte, Chantaderne et Pointe-Nessère. Cependant, l'Ahlissa entend bien reprendre sa place sur ces eaux. De nouvelles escadres ont été construites dans le célèbre port de Prympe et l'amère rivalité, si propice aux conflits, pourrait bien renaître.

Baie des Chenaux : la baie des Chenaux constitue la partie septentrionale de la mer d'Ærdi. Elle est délimitée par l'île d'Asperdi, la Belle-Île et la côte est de la Flannesse, près des falaises aux Mouettes. Le trafic commercial est très dense entre Roland, Winetha et les Barons des mers, et on y croise parfois la course de navires des Barbares du givre, du Ratik, du Royaume du Nord, d'Oncie et de Rel Astra. Par contre, les embarcations de la Seigneurie des îles font l'objet d'attaques à vue. Les Barons des mers protègent également les lieux contre tout acte de piraterie mais, chaque année, des barons renégats s'en prennent à quelques navires. La rumeur veut que " l'île qui sombre " des légendes ærdiennes se trouve juste au nord de cette baie ou de l'île d'Asperdi.



Baie des Crocs-Blancs : les formations de glace si courantes dans ce plan d'eau ressemblent aux dents d'un prédateur et la baie elle-même est ainsi nommée à cause des grands rochers couverts de glace et des icebergs qui menacent les navires tentant de débarquer sur les rives. En été, de grands troupeaux de morses et de phoques viennent s'ébattre le long des côtes rocheuses, pendant que des épaulards chassent dans les eaux de la baie. Les habitants du Roquefief chassent et pêchent quant à eux depuis la rive.

Baie des Grands phoques : cette partie peu profonde de la mer Gelée, située à l'est de la forêt de Hraak, marque la frontière entre le Roquefief et les Barbares des glaces. Pendant les mois de l'été, les autochtones établissent leurs campements dans la forêt et chassent les phoques dans la baie. Rares sont les autres humains qui parcourent cette région désolée, bien qu'une rumeur prétende que les portes sculptées d'un ancien clan nain sont visibles dans les pics isolés qui surplombent la baie.

Baie des Moutons : les eaux relativement peu profondes de la mer de Guéarnat sont connues sous le nom de baie des Moutons. Des marchands y font voile depuis des siècles, ayant débuté avant même que les frontières du Grand royaume ne s'étendent jusqu'ici. Les cartes marines de la région sont si détaillées qu'elles indiquent l'emplacement des nombreuses épaves et les sondages des fonds. De telles cartes sont aisément disponibles, faisant probablement de la baie des Moutons le plan d'eau le mieux connu de toute la Flannesse. En ce moment, un trafic très important passe par la baie en provenance des régions intérieures de la Flannesse. Les bateaux doivent d'abord emprunter une ou plusieurs rivières jusqu'au Nyr Dyv, avant de descendre la Sélitane jusqu'au nord de la baie. À partir de ce point, ils se joignent aux cogghes, caboteurs, grandes galères, nefs marchandes et autres navires d'Âprebaie ou du Havre croisant vers la baie de Relmor, ou au-delà du détroit de Guéarnat, dans la mer d'Azur et plus loin encore. Les pirates de l'Empire orque sont en passe de constituer un problème de taille.

Détroit des Tournevents : ces eaux relient l'océan Solnor à la mer d'Ærdi. C'est la zone de combat traditionnelle des Barons des mers et de la Seigneurie des îles, pirates et requins ne faisant qu'ajouter à l'ambiance des lieux.

Détroit de Tilva : la Seigneurie des îles a pendant longtemps exigé un tribut des États souhaitant emprunter ce long passage tropical infesté de requins, entre la péninsule de Tilvanot et le nord-ouest de l'Hepmonésie. Les prix étaient négociés par voie diplomatique et on s'en acquittait d'avance. Les navires seigneuriaux attaquaient alors les vaisseaux des États n'ayant pas payé la taxe réclamée et assuraient la sécurité de ceux qui avaient payé celle-ci (c'est-à-dire qu'ils ne faisaient pas l'objet des attaques de pirates, connus pour être en fait des corsaires duxchanais). Lorsque la Seigneurie tomba aux mains de la Fratrie écarlate, la nature de cette taxe changea. Un blocus naval total fut mis en place et seuls les navires de la Fratrie écarlate ou de la Seigneurie des îles purent le franchir sans frais. Les marchandises en provenance d'autres États ne purent traverser le blocus qu'à bord de navires seigneuriaux et à un tarif exorbitant. On raconte que cette situation a fait chuter sensiblement la piraterie. La Fratrie emploie peut-être des monstres marins charmés pour l'aider dans son blocus, mais nul ne sait de quoi il en retourne vraiment.

Golfe de Densac : on ne sait pas grand-chose de cette mer tropicale située au sud de la péninsule de Tilvanot et bordée par la jungle de l'Amédio et les rives occidentales de l'Hepmonésie. Selon plusieurs cartes anciennes, la limite méridionale du golfe correspond plus ou moins à une série d'archipels habités par des pirates, au sud desquels se trouve la mer de Perle. La Fratrie écarlate rend tout voyage effectué dans cette région extrêmement périlleux. Il faut également tenir compte des zombis des mers, des morkoths, des serpents de mer géants et autres horreurs qu'on y rencontre fréquemment. Peut-être sont-ils eux-mêmes sous le contrôle de la Fratrie. On y trouve un courant orienté vers l'est.

Golfe de Ghayar : ce long et étroit corps d'eaux chaudes peu profondes constitue le bras de mer le plus méridional du Dramidj. Il sépare les terres baklunies du nord de l'Œrik central. Il est peuplé par des hommes-poissons, particulièrement entre les Janasibs et le Komal, un État situé de l'autre côté du golfe. Bien que les hommes-poissons soient des alliés traditionnels des Komalis, ils sont généralement de bonne disposition à l'égard des gens, notamment parce qu'ils préfèrent le commerce à la guerre.

Lac Abanfyl : ce lac froid de montagne est la source du Zumkère. Des monstres aquatiques inconnus s'en échappent parfois, représentant un danger réel pour tous ceux qui vivent en aval. Personne n'a pour l'instant exploré le lac afin de déterminer leur origine ou l'état du plan d'eau. On dit aussi que celui-ci est la résidence d'une famille de dragons des brumes qui demeurent sur une petite île toujours entourée d'une brume légère, quelque part au centre du lac.

Lac Aqal : ce lac très profond et parsemé d'îles, source de l'Arsommaille, est un endroit enchanteur, d'une beauté et d'un calme surnaturels. Situé dans le nord-ouest de la Felrive, ce lieu étrange est cependant soigneusement évité par les habitants de la forêt. Nombre des créatures qu'on y rencontre atteignent 150 % de leur taille normale et sont d'autant plus dangereuses. Beaucoup de nagas aquatiques, d'étranges dragons et de guenaudes vivent dans ces eaux anormalement chaudes. Les mutations qu'offre la vie animale, la végétation particulièrement luxuriante et les eaux chaudes du lac sont tenues pour être les fruits d'une source magique qui a presque transformé l'endroit en un marais tropical. En 590 AC, la fille d'un bandit reyhu refit surface après avoir disparu pendant deux mois dans la région. Tout le monde considérait bien entendu qu'elle était morte. Le récit de la jeune fille, qui décrivait des êtres bienveillants aux traits allongés et marchant dans les airs, suscita bien des rires et même de la dérision parmi les bandits. Malgré tout, deux équipes pénétrèrent dans la région du lac dans la semaine qui suivit, dans l'espoir de contacter de possibles nouveaux alliés. Aucune n'en revint.

Lac de Berghof : l'élément géographique central de ce qui fut autrefois le grand-duché de Berghof des Princes des mers est le lac du même nom. Il s'agit d'un lac de vallée d'une étonnante beauté, aux eaux pures et calmes qui donnent naissance à la Houleuse. Malgré la tourmente qui agite le reste du Fief, les terres entourant le lac de Berghof sont devenues un véritable îlot de stabilité au cours des deux dernières années. D'anciens esclaves olmans xénophobes s'y sont récemment installés, érigeant fermes et temples fortifiés. Des humanoïdes grassouillets à l'apparence végétale, communément appelés marodins, vivent pacifiquement le long des rives méridionales du lac.

Lac des Brumes : la Niène supérieure dévale des Cairannes en une série de cascades pour venir remplir ce petit lac qui alimente à son tour le marais des Brumes. La vie reptilienne y est très abondante, et on y trouve plus particulièrement des crocodiles et des hommes-lézards. Les fortes pluies emportent régulièrement ces monstres vers l'aval.

Lac Matreyus : cet énorme lac d'eau douce, récemment baptisé d'après un explorateur kéolandais, est situé au cœur des jungles de l'Amédio. Lorsque des cendres volcaniques tombent à sa surface, ses eaux engendrent des effets surnaturels qui nuisent à la végétation et s'attaquent aux êtres vivants des environs. Cette particularité lui a valu le surnom de " lac des Tempêtes ". Les tribus olmanes considèrent qu'il est sacré et le parcourent sur de grands radeaux lors de certains rituels saisonniers, afin de faire des offrandes en or et autres trésors. D'anciennes ruines maudites s'élèvent sur sa rive nord.

Lac Quag : ce lac est le troisième plus grand plan d'eau douce de la Flannesse. Les poissons y sont abondants, y compris les brochets et les orphies géants. La pêche est bonne, mais les pêcheurs se retrouvent parfois dans le rôle de la proie. On sait également que des nixies vivent sous les eaux du lac, contrôlant dans les faits toute sa partie occidentale.

Lac Udrukankar : ce lac salé situé près des Steppes arides est quasiment dénué de vie, à l'exception de quelques oiseaux et insectes qu'on trouve non loin de l'embouchure du Rumikadath. La surface de ce lac était autrefois bien plus importante, notamment au nord et à l'est, où l'on retrouve d'importants dépôts de sel au sol. Bien évidemment, le sel est un produit majeur d'exportation de la région, même si beaucoup d'autres produits apparaissent dans la ville marchande de Kanak, sur la rive sud du lac.

Le monument séculaire de Tovag Baragu s'élève dans les plaines au nord du lac. C'est un site sacré aux yeux des humains nomades et des centaures des Steppes arides. De fanatiques derviches le surveillent continuellement. On a récemment rapporté que des bouleversements importants avaient eu lieu à Tovag Baragu.

Lac Whyestil : avant que Iuz n'apparaisse dans les Étendues nordiques de la Furyondie, un commerce important prenait place sur le Whyestil, depuis et vers Dorakaa, Port-Faïence et le Nyr Dyv (via la Veng). La pathétique marine de Iuz (l'Ancien ne comprend rien aux affaires navales) contrôle toujours le lac, étouffant la plus grande part des échanges commerciaux. Cependant, avec la libération de Port-Faïence et de Cherche-Gué, la situation ne risque pas de durer et la Furyondie devrait bientôt régner de nouveau sur ces eaux.

Mer d'Ærdi : la mer d'Ærdi est une étroite étendue d'eau coincée entre la côte est de la Flannesse et les îles Asperdi-Duxchan. La région est depuis longtemps parcourue par des marchands comme des vaisseaux de guerre. Elle fut le théâtre de nombreuses batailles navales entre les Barons des mers et la Seigneurie des îles, auxquelles s'ajoutaient parfois des raids des Barbares du givre, des Barbares des neiges et des Barbares des glaces. L'anéantissement de la Médégie, la chute de la Seigneurie des îles aux mains de la Fratrie écarlate, la prise de pouvoir des îles de Lendore par les elfes et le chaos dans le Royaume du Nord eurent pour effet de réduire la fréquence des voyages en mer pendant un certain temps. Le commerce est néanmoins en train de reprendre. Le commerce se redresse, notamment grâce à l'accord conclu entre le Ratik et les Barbares du givre, l'exploration de l'Hepmonésie, la politique commerciale agressive menée par Rel Astra et ses alliés et, enfin, les tentatives de la Seigneurie de maintenir son statut de nation maritime de premier plan. La mer d'Ærdi est tristement célèbre pour sa grande variété de requins, certains étant des mangeurs d'hommes. La piraterie y est monnaie courante, car les Barons des mers ne patrouillent plus les eaux méridionales.

Mer d'Azur : malgré les monstres marins et les pirates, le commerce est séculaire dans cette mer. La Fratrie écarlate porta un coup terrible aux activités commerciales, mais l'insurrection faisant rage sur les terres des Princes des mers et la fin de la Grande guerre de Faucongris devraient permettre aux échanges commerciaux de reprendre. Dans cette région, les principaux responsables d'actes de piraterie sont la Fratrie écarlate (qui opère depuis ses nombreux ports), les indigènes de la jungle d'Amédio (qui menacent les navires près de la péninsule du Crochet à l'aide d'une magie climatique et de flèches empoisonnées) et quelques bateaux dotés d'un équipage humain ou orque faisant voile depuis le Pomarj. Le magicien Drawmij, l'un des membres du Cercle des huit, dont on pense depuis longtemps qu'il dispose d'une forteresse sous-marine sous la mer d'Azur, lutte probablement contre la Fratrie et tous les autres ennemis du grand large.

Mer Gelée : ces eaux nordiques, qui font probablement partie de l'océan circumpolaire du Dramidj, sont toujours glacées, sauf pendant le mourant. Des baleines de toutes sortes les fréquentent et on dit qu'elles constituent le domaine d'un puissant seigneur léviathan. Les barbares conduisent leurs navires en ces lieux pour chasser la baleine et se procurer de l'ivoire de morse et des peaux de phoque. Ils n'hésitent pas à attaquer le Roquefief lorsque l'occasion se présente. Même en été, la mer Gelée est dangereuse à cause des épais brouillards qui cachent des icebergs.

Mer de Guéarnat : la mer de Guéarnat est une longue baie incurvée dont les extrémités se nomment, à l'ouest, la baie des Moutons et, à l'est, la baie de Relmor. Des cartes marines de grande qualité sont disponibles pour l'ensemble de la région. On l'appelait jadis la mer de Yar, d'après le nom d'un célèbre explorateur suellois qui fut un ennemi implacable de l'expansion de l'Ærdie. Lorsque le Grand royaume vint à régner sur ces eaux, elle fut rebaptisée afin de rendre hommage au directeur de l'école de navigation de Rauxès de l'époque.

La Guéarnat est alimentée par trois grands fleuves dont deux, la Sélitane et la Nessère, permettent l'expédition de produits loin à l'intérieur des terres de la Flannesse, au-delà du Nyr Dyv. Le troisième fleuve, la Harpe, est peu emprunté actuellement car il constitue la frontière de deux États hostiles l'un envers l'autre (le Nyrond et l'Ahlissa). La Guéarnat est balayée par les tempêtes au printemps et à l'automne, et les navires qui entreprennent la traversée à ces moments le font à leurs risques et périls. Le détroit de Guéarnat, coincé entre la péninsule du Pomarj et celle d'Onouailles, demeure ouvert au transport des marchandises et ce, malgré les pirates de l'Empire orque et les navires ennemis de la Fratrie écarlate. Ces derniers, qui font voile depuis Scant, s'assurent du paiement d'une taxe fort impopulaire, censée assurer un passage en toute sécurité. Cette taxe est perçue par des vaisseaux à l'ancre " neutres " de la Seigneurie. De nombreux navires de guerre de Faucongris, du Havre, d'Âprebaie, du Nyrond, de Citadelle, d'Ahlissa et d'autres États patrouillent la région.



Mer d'Oljatt : les eaux tropicales bleu-vert situées à l'est des Duxchans, au sud des Lendores et au nord de l'Hepmonésie, ont reçu le nom de mer d'Oljatt. On pense que cette région du Solnor est extrêmement profonde et l'on sait qu'elle est habitée par des monstres marins capables d'emporter sous les eaux des navires marchands navigant seuls. Les bateaux qui traversent la mer d'Oljatt s'enchaînent donc les uns aux autres et les hommes d'équipage s'arment de longues piques et d'arcs pour repousser les pieuvres géantes et les serpents de mer. Des requins d'une taille inimaginable suivent les convois dans l'espoir de récupérer les victimes d'un combat, et des crocodiles géants des eaux salées des marécages de Pélisso font de même à proximité de cet endroit. Les navires de la Seigneurie des îles et de la Fratrie écarlate naviguent en toute liberté et pourchassent ceux qui osent envahir " leur " territoire. On a également rapporté la présence de pirates hobgobelins près de l'Hepmonésie.

Nyr Dyv : le Nyr Dyv, ou lac aux Profondeurs inconnues, est le plus vaste plan d'eau douce connu des peuples de Flannesse. La civilisation en a fait une véritable artère commerciale, les vaisseaux empruntant plusieurs de ses affluents (Arsommaille, Veng et Velverdyva) et bondes (Nessère et Sélitane) navigables. Des villes comme Dyves, Leukish, Faucongris et Radigast (cette dernière étant située dans un profond delta de rivière, au nord-est du lac) doivent la majeure partie de leur richesse aux activités commerciales du lac.

Les périls légendaires du Nyr Dyv, tempêtes implacables et créatures inamicales, n'ont pas décrû, mais les humains sont aujourd'hui mieux équipés pour y faire face. Peu de bateaux affrontent les eaux du large apparemment sans fond, préférant demeurer près de la côte. L'occupation par Iuz de la Pavoisie (notamment l'île d'Admonfort) a fait diminuer le trafic au nord, au bénéfice des criques et des villages de la côte méridionale. La plupart des navires qui se lancent sur les eaux du Nyr Dyv sont armés de harpons, de piques et de balistes visant à repousser les créatures des profondeurs. Des vaisseaux de patrouille de Faucongris, de Dyves, de la Furyondie et des États d'Urnst empêchent la piraterie organisée à grande échelle. Cependant, le brigandage aquatique demeure un sujet de grande inquiétude, car beaucoup de navires de surveillance furent perdus lors de la Grande guerre ou réassignés sur d'autres plans d'eaux.

Malgré ces dangers, un groupe d'humains bien précis, les Rhéniens, ont fait du Nyr Dyv leur demeure. Ils se rassemblent souvent dans les anses abritées de la baie Centrale et près de l'embouchure des rivières. Les Rhéniens restent généralement entre eux, bien que certains individus mis au ban de leur communauté louent leurs services pour guider les capitaines du lac.

Les rumeurs veulent que le lac renferme les vestiges d'une ancienne civilisation antérieure aux migrations, connue sous le nom des îles de la Terreur. D'aucuns ont exploré le lac en ce sens, mais sans succès. De temps en temps, des plongeurs chanceux découvrent d'étranges bijoux, des pièces d'argent et des sculptures d'obsidienne encore plus bizarres, qui parviennent ensuite jusqu'aux étals des marchés. Toutefois, on considère généralement qu'il s'agit de faux.

Océan Dramidj : cette étendue d'eau est une vaste mer circumpolaire entourant le continent arctique de la Tærre, appelée Hyborée ou Telchurie dans les anciens écrits. La région située à l'ouest de la Flannesse (la seule vraiment bien connue) est étonnamment tempérée, réchauffée par le courant qui passe au large de Zeif et de l'Ekbir, en direction du nord nord. Presque tous les navires et marins que l'on rencontre dans cette zone sont baklunis, leur empire ayant autrefois colonisé les îles et les côtes du Dramidj dans la région. Les voyageurs font parfois la rencontre de dangereux poudings marins qui s'accrochent à la coque des navires, les ralentissant et les pourrissant par en dessous. Des dragons et des rukhs volent souvent d'une île à une autre. Il arrive également que l'océan soit enveloppé de brouillard et que d'immenses icebergs dérivent ici et là, provenant probablement du continent arctique. D'aucuns pensent que la mer Gelée devrait en fait être considérée comme une portion du Dramdij.

Océan Solnor: le Solnor (" berceau du soleil " en vieil œridien) est tenu pour être le plus vaste des quatre océans de la Tærre. On estime depuis longtemps qu'il s'étend sur plus de mille lieues vers l'est. Un énorme courant balaye les côtes de la Flannesse orientale dans le sens des aiguilles d'une montre, emportant les navires de la péninsule Thilonienne au large et rapportant de curieux débris (provenant sans doute des terres situées de l'autre côté de l'océan) sur les côtes de l'Hepmonésie et de la Seigneurie des îles. Les vents soufflent principalement d'est en ouest, mais une légère brise circulant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre semble exister dans le nord du Solnor. Ce vaste océan attire les âmes aventurières de toute la Flannesse. Îles fantastiques, royaumes sous-marins, terrifiants monstres aquatiques ou aériens et " foule de navires perdus " agrémentent les fables des vieux marins ayant bourlingué sur cette mer. On sait également que des dragons de bronze volent vers l'est, au-dessus du Solnor, et ne reviennent jamais, ce qui ajoute du même coup un cimetière de dragons au répertoire des légendes.

FLEUVES ET RIVIÈRES

Le terme " navigable " signifie ici que de grandes cogghes à faible tirant d'eau et des galères peuvent sillonner en toute sécurité le cours d'eau en question. Radeaux, barges rhéniennes et autres embarcations de petite taille sont souvent capables de remonter encore plus loin en amont. Si un cours d'eau n'est pas identifié comme " navigable ", seules de petites embarcations (plus ou moins portables) peuvent l'emprunter.

Arsommaille : navigable depuis Pont-Rouge et jusqu'au grand delta qui s'ouvre sur le Nyr Dyv, l'Arsommaille est l'une des plus longues rivières de Flannesse. Les Rhéniens se rassemblent souvent près du Grand coude du Nord.

Att : affluent de la Velverdyva, la pittoresque rivière Att est navigable jusqu'à la ville de Pantarn, dans la baronnie de Petit-Bourg, en Furyondie.

Blashikmund : affluent du Tuflik, il est navigable sur une distance d'environ 120 km dans sa partie méridionale.

Couprive : cet affluent de l'Okpim au courant rapide est alimenté par les marais Glacés.

Cristal : comptant parmi les cours d'eaux qui se jettent dans la Veng les plus sûrs, la rivière de Cristal est navigable jusqu'à Brancaste uniquement. Sa source est un petit lac nommé Erstin, dont les eaux remplissent également les fameux canaux de Chendil.

Daviche : affluent du Javan au courant glacial très rapide, la rivière Daviche du Stérich se divise en deux quand elle rencontre le fleuve, donnant ainsi naissance à l'île d'Avenstane.

Dulciane : affluent profond du lac Whyestil, la Dulciane est navigable jusqu'à sa confluence avec la Sombre. Des marchandises en provenance des Nomades du loup venaient autrefois par barge jusqu'au lac, mais la puissante capitale régionale de Iuz, Izlen, a étranglé le commerce.

Éry : cet affluent de la Sélitane ne permet la navigation que de barques et de radeaux.

Faux : cet affluent de la Velverdyva débute sa course dans le Ket, délimite la frontière septentrionale de Véluna et passe au pied de la capitale Mithrik, où les fondations de somptueuses villas s'avancent dans ses eaux lentes. La rivière à la Faux fait l'objet d'un trafic de petits navires considérable, principalement des barges capables de la sillonner dans les deux directions.

Flannie : c'est le fleuve le plus important de l'ancien Grand royaume et son vaste bassin draine presque toute la région. La Flannie prend sa source près d'Estebelle, dans le Royaume du Nord, et coule vers le sud jusqu'à la mer d'Ærdi, à Pontylvère. Elle est navigable depuis son embouchure jusqu'à Orred et Rauxès, mais très peu de navires se rendent aussi loin vers le nord. Les cités de Torrik et Jalpa sont les destinations principales des marchandises expédiées sur le fleuve. Si le port de Pontylvère était restauré, le commerce y connaîtrait certainement un essor considérable.

Flerre : principal affluent du lac Quag, la Flerre prend sa source dans la mer de Glace noire. Cette froide rivière est peut-être navigable sur toute sa longueur mais personne n'a encore vérifié cette hypothèse.

Flesserne : constituant autrefois la frontière nordique de l'Almor, l'étroite et sinueuse Flesserne s'écoule à travers les vallons du Nyrond. Seules quelques barges empruntent son cours. La tour d'un énigmatique élémentaliste de l'eau, Kurast (N, M, humain, Mag13), marque l'emplacement de la source de la rivière.

Fondquiet : le Fondquiet est entièrement sous la coupe des troupes de Iuz dans la Vesve. Des dizaines de postes de guet bien camouflés surplombent les rives du cours d'eau. Celui-ci coule vers l'est, depuis une source souterraine. Il est clair et peu profond.

Franz : délimitant la paisible frontière entre le Nyrond et le comté d'Urnst, le Franz est navigable depuis le Nyr Dyv jusqu'à Trigol. Le long de son cours, des navires fluviaux à faible tirant d'eau font office de domicile aux nantis comme aux individus sans scrupules. Il fut une époque où cette frontière était chaudement contestée et un certain nombre de castels, la plupart en ruine, s'élèvent encore sur l'une ou l'autre des berges.

Frissonnante : c'est une rivière peu profonde aux eaux troubles qui prend sa source dans les Steppes et se jette dans l'Arsommaille, au sud de la Felrive. Les anguilles et les brochets sont particulièrement abondants dans la partie forestière de son cours.

Froide : cet affluent du Sheldomar est navigable jusqu'à Jurne et le bois d'Argent.

Gélif : ce fleuve au fort débit coule depuis les monts Griffons à travers le Roquefief, jusque dans la baie des Crocs-Blancs. Sa surface gèle souvent en hiver, bien que les eaux continuent de s'écouler sous la glace.

Grisflot : cet affluent plaisant de la Thelly est situé sur l'explosive frontière qui sépare l'Ahlissa de la Solandie. Une série de forts de construction elfique érigés sur la rive nord est maintenant occupée par les régiments de l'armée des Glorieuses du roi suprême Xavenère. Des barges escortées l'utilisent pour atteindre la Mare-aux-Fées.

Halsjaken : ce fleuve dévale les Corusques occidentales, vire abruptement vers le nord après la ville de Glot et vient se jeter dans le Spitzfjord.

Harpe : les eaux de la Harpe constituent la frontière occidentale de la Marche aux ossements et leur source se trouve au creux des Hautes-Serres. Le fleuve devient plus profond à la hauteur de Hautes-Aigues et est navigable jusqu'à la cité en ruine de La Ferté-Amoneste. Cette dernière a partiellement été inondée à la suite de l'effondrement d'un promontoire au bord de la Harpe. Sur les vieilles cartes, le bras du cours d'eau situé au nord du confluent du Tessar est appelé rivière de la Caille.

Houleuse : large rivière aux berges marécageuses, la Houleuse prend sa source dans le lac de Berghof du duché du même nom, au sein du fief des Princes des mers. Actuellement, elle n'est pas sûre pour les voyageurs en raison de la guerre civile qui sévit dans le Fief. Les vastes marais Houleux rendent impossible l'identification du cours exact de cette lente rivière.

Iméda : l'Iméda dévale des falaises aux Mouettes et rejoint la Flannie au sud de Rauxès. Elle est large mais peu profonde, ne permettant le passage que d'embarcations légères.

Javan : ce fleuve est le plus long du continent. Il débute sa course dans les hauteurs de la Barrière des hautes cimes et file vers le sud sur des centaines de kilomètres avant de se jeter dans la mer d'Azur. Il est navigable jusqu'à Cryllor seulement, dans les Douces collines de la Kéolande.

Jenelrad : les eaux pures et froides de ce fleuve proviennent d'un lac situé dans les Corusques et aboutissent dans un large estuaire situé près de Krakenheim, juste avant de rejoindre la baie de Granfond.

Joyau : le Joyau prend sa source dans les monts Lortmil, au sud des collines de Kron. Il coule à travers les nations de la Célène, du comté d'Ulek et du Pomarj et se jette en bout de course dans la mer d'Azur. Il formait autrefois la frontière orientale de la principauté d'Ulek, du moins jusqu'à ce que les berges des deux côtés ne tombent aux mains des forces de Turrosh Mak, en 584 AC. Il est navigable vers le nord jusqu'aux collines Drachensgrab et certains craignent d'ailleurs que les pirates de l'Empire orque ne s'en servent à des fins malfaisantes. On trouve encore de l'or et des gemmes dans ses eaux rapides.

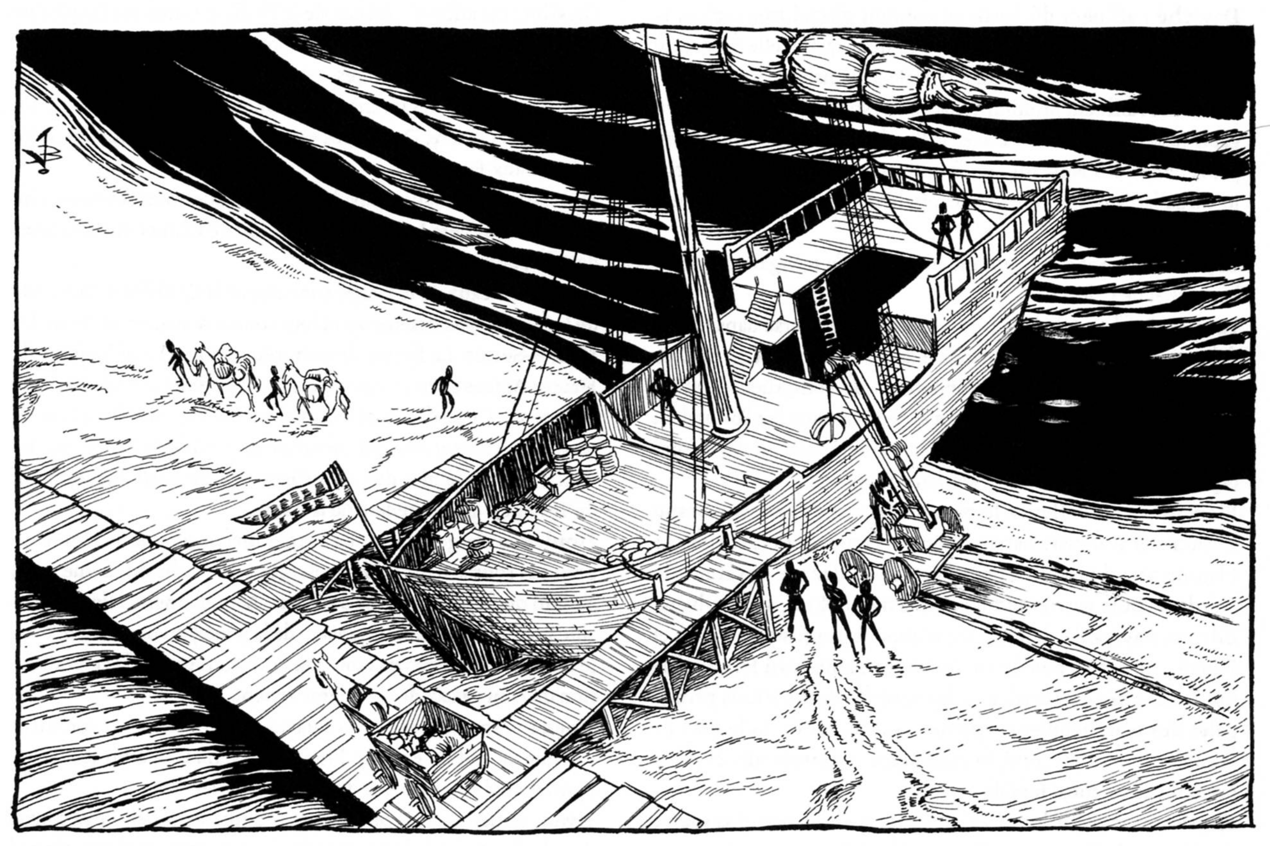
Lorte : affluent du Sheldomar, la Lorte prend sa source dans les Lortmils (*Lort melz*, source de la Lorte en sulois) et sépare la Grande Marche du duché d'Ulek.

Louvet : élément crucial du fameux système fluvial Nessère-Franz du Nyrond, le Louvet transporte les marchandises depuis Womtham et les collines du Silex jusqu'à la capitale. La rivière est d'ailleurs navigable vers le sud à partir de Rel Mord.

Mikar : la Mikar coule depuis la Lande solitaire vers la forêt de Grand-Bois et rejoint finalement la Flannie au nord de Pontylvère. Elle forme la frontière occidentale de la Médégie meurtrie.

Nessère : le long et profond fleuve Nessère constitue une route commerciale vitale pour le Nyrond et le duché d'Urnst. Les basses terres sont très fertiles et les inondations sont





Déchargement de marchandises au Havre à marée basse

courantes. Sans le marais Mordant, infesté de monstres, la Nessère serait parfaite pour les bateaux voyageant depuis le Nyr Dyv vers la mer de Guéarnat. En effet, elle est navigable sur toute sa longueur, même pour les navires océaniques à fort tirant d'eau.

Niène : cet affluent de la Sélitane est large mais peu profond. Cela facilite malheureusement les incursions de crocodiles et autres monstres du marais des Brumes dans les terres cultivées situées plus en aval.

Opikm : cet affluent oriental du lac Whyestil prend naissance dans les marais Glacés.

Pâlechance : cette rivière idyllique peu profonde, en provenance des collines Creuses, coule à travers la Solandie méridionale, traversant le Grand marécage sur une partie de son cours. À cet endroit, des batrasogs maléfiques et de viles créatures des marais en polluent les eaux.

Ritensa : site de batailles frontalières pendant longtemps entre la Société cornue, les Royaumes brigands et la Pavoisie, la Ritensa est aujourd'hui sous le contrôle total de Iuz. Véritable fosse à déchets, les eaux de la rivière sont fétides, puantes et parfois même empoisonnées. Elle est navigable dans la moitié inférieure de son cours, mais peu de bateaux l'empruntent aujourd'hui.

Rumikadath : cette rivière prend naissance dans la partie ouest des Hauteurs de Suel et vient alimenter le lac Udrukankar. Elle est lente et peu profonde. Les nomades et les derviches de la région y considèrent la mise à l'eau d'un navire comme un acte sacrilège, sauf durant les rites printaniers dédiés à Geshtaï.

Rurszek : jaillissant d'une froide caverne à la base des Corusques, ce fleuve au lent débit se déverse dans l'Aldefjord, au nord de Jotsplat.

Ruvre : c'est un affluent du Javan qui coule à travers la forêt Ténébreuse avant de rejoindre le fleuve au sud de la ville de Hochoch. La Ruvre est utilisée pour sortir le bois de la forêt. Elle n'est pas spécialement profonde ou rapide mais s'avère très poissonneuse.

Schnabel : ce fleuve dévale les pentes des hautes Corusques, au nord de Soull, et termine sa course dans le profond Schnafjord.

Sélitane : ce fleuve relativement large, au chenal profond, relie la baie Centrale du Nyr Dyv occidental à la baie des Moutons. Pour les navires à fort tirant d'eau, il est navigable jusqu'à Faucongris. Cogghes et galères peuvent cependant sillonner tout son cours. Le trafic y est important et comprend notamment de nombreuses barges rhéniennes.

Servante : ce paisible affluent du Joyau prend sa source dans les Lortmils.

Sheldomar : bien le Javan soit le plus long fleuve de Flannesse, le Sheldomar est le plus large et certainement le plus majestueux de la vallée. Il fait près d'un kilomètre de largeur sur la moitié de son cours et sert de frontière entre la Kéolande, les États d'Ulek et la Grande marche. Il est navigable jusqu'à Niole Dra et les barges peuvent atteindre Shibboleth.

Sombre : les eaux de cet affluent de la Dulciane sont sombres et boueuses.

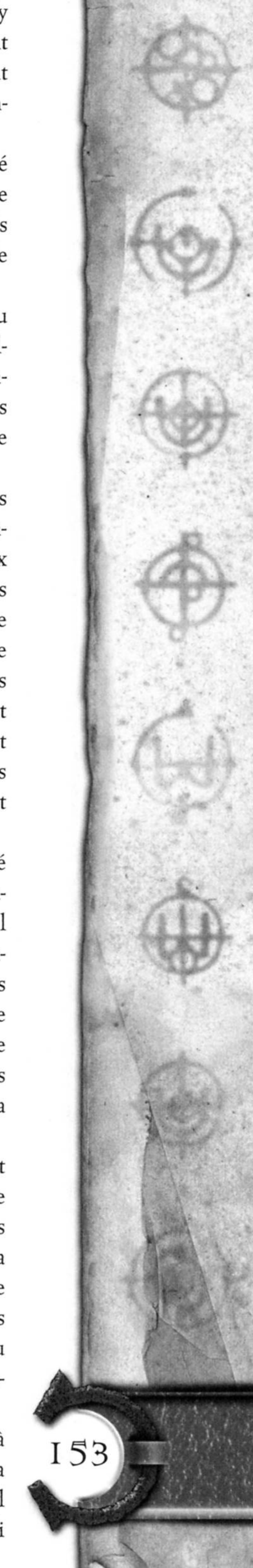
Tessar : cette rivière impétueuse prend naissance dans les collines Blêmes, près de Belport et, dans une succession de rapides, rejoint la Harpe au sud de Knurl. Elle sépare la Marche aux ossements du Royaume du Nord.

Thelly : large affluent peu profond de la Flannie, elle est navigable depuis Nulbish et un nombre croissant de barges de Rel Deven et Caloron l'empruntent.
Trask : le principal fleuve du Royaume du Nord prend sa source dans des cavernes situées au cœur de cette nation et coule jusqu'au Solnor. Il est navigable sur ses 240 premiers kilomètres et le port d'Atirr à son embouchure, autrefois très fréquenté, est en voie de restauration.
Tuflik : ce long fleuve qui coule vers l'ouest prend sa source dans les collines aux Bannières et se jette en bout de course dans l'océan Dramidj. Il est navigable jusqu'à la ville de Ceshra, mais le Ket y fait également circuler des barges depuis Lopolla.
Velverdyva : la Velverdyva est la rivière la plus encombrée de la Flannesse, ainsi que l'une des plus longues. Elle draine le lac Quag et voisine plusieurs États sur son parcours jusqu'au Nyr Dyv, près de la ville de Dyves. Elle sépare entre autres Véluna de la Furyondie et est navigable jusqu'à la forêt de Vesve. Des barges peuvent ensuite prendre la relève jusqu'à Contrépine, le long de la rivière à la Faux, ou continuer vers le nord, avec difficulté, jusqu'à Schwartzenbruin. On y aperçoit régulièrement des Rhéniens.
Veng : bien que navigable sur toute sa longueur, depuis le lac de Whyestil jusqu'au Nyr Dyv, la profonde et rapide Veng n'est plus tellement fréquentée, car les troupes de Iuz s'en prennent à tous les navires qu'ils aperçoivent. Quelques vaisseaux furyondiens patrouillent la rivière. Les châteaux et forts sont très nombreux de part et d'autre.
Vieille : ce lent affluent du Sheldomar est peu profond et on peut facilement le traverser à pied. Les barges peuvent l'emprunter sur une distance d'environ 80 km depuis son embouchure.
Yol : affluent de l'Arsommaille prenant naissance dans la tourbière aux Trolls, le Yol est emprunté par les barges de Havreneige.
Zumkande : affluent du Zumkère, la Zumkande passe au sud de Colbutte et constitue la frontière méridionale de cette partie de la Taine qui est aux mains du Roquefief. Des fortifications sont en cours de construction sur ses berges.
Zumkère : le Zumkère est un affluent de l'Arsommaille dont la source est le lac Abanfyl, dans les monts Griffons. C'est une frontière très poreuse entre l'empire de Iuz et la guerre en Taine.

MARAIS ET MARÉCAGES

Grand marécage : l'étranglement de la péninsule de Tilvanot est formé d'une vaste dépression de calcaire encadrée de chaque côté par des collines. La vallée ainsi délimitée renferme une grande masse stagnante d'eau et de végétation quasi tropicale. Ces lieux, que l'on appelle le Grand marécage, constituent la frontière méridionale de la Solandie (où ils reçoivent parfois le nom de Grand marais). Le Grand marécage est depuis toujours l'habitat de nombreuses races inhumaines (des batrasogs en particulier) et le refuge de hors-la-loi de toutes races qui attaquent régulièrement les habitants du sud de la Solandie pour satisfaire leurs besoins. Le marécage est également le berceau du culte du demi-dieu Wastri, le Prophète Bondissant. D'autres légendes racontent que le tombeau perdu d'Acérérak serait situé quelque part au centre du marécage. Ce dernier se vide apparemment par des tunnels souterrains, mais aucun d'entre eux n'a jamais été découvert.

Lande solitaire : la Lande solitaire est en fait constituée d'une mosaïque de terres marécageuses et de broussailles. Située près de la lisière orientale de la forêt de Grand-Bois, elle fut pendant très longtemps le sanctuaire des hors-la-loi et des humanoïdes d'alignement bon désirant échapper aux tyrans d'Ærdie. Elle est aujourd'hui revendiquée par Oncie. Des rôdeurs et des druides, alliés aux habitants libres du Grand-Bois, surveillent et protègent les lieux. Les créatures malfaisantes évitent généralement d'y séjourner, situation inverse de ce qu'on observe habituellement dans de tels milieux naturels. Cependant, on y a récemment aperçu des lueurs rougeoyantes qui semblent animées d'intentions malveillantes.
Marais des Brumes : c'est un grand marécage peu profond niché dans les basses terres situées à l'ouest des Cairannes. Il abrite une faune reptilienne variée et abondante. Les hommes-lézards contrôlent certains secteurs du cœur du marais et des bandes de goules errantes menacent les voyageurs un peu partout.
Marais Glacés : cette vaste étendue marécageuse située au nord des collines Hurlantes donne naissance aux rivières Dulciane et Opikm. Les marais Glacés sont connus pour les créatures viles et malfaisantes qu'ils hébergent, de même que leurs brumes surnaturelles qui semblent aspirer l'énergie vitale de ceux qu'elles touchent.
Marais Houleux : les marais Houleux sont infestés de tous les dangers naturels possibles et inimaginables, ce qui inclut prédateurs et maladies. Ils constituent également un habitat de choix pour une foule de monstres. Seules les personnes désespérées s'enfoncent dans le Houleux, étant donnée la menace bien réelle que posent les hommes-lézards. Malheureusement, la guerre civile qui fait rage actuellement dans les terres des Princes des mers a engendré son lot de désespérés. Des récits troublants font mention de cultes dédiés à des princes démons tels qu'Orcus et Dagon qui auraient pris naissance dans ce milieu. Les éclaireurs kéolandais patrouillent la lisière nord des marais aussi souvent que possible.
Marais Mordant : sans le marais Mordant, qui est revendiqué par le Nyrond, la Nessère serait certainement la voie de communication privilégiée entre le Nyr Dyv et la mer de Guéarnat. Il demeure malgré tout assez fréquenté, sauf en été, les nuées d'insectes étant alors parfaitement insupportables. Des individus désespérés habitent le marais, pêchant et chassant à bord de bateaux à fond plat qu'ils poussent à l'aide de perches. La meneuse d'un cercle de sorcière, la bien nommée Cinglée du marais Mordant, n'a pas été vue depuis que Warnès Mantelastre l'a défaite, il y a de cela quelques années.
Marécages de Pélisso : les terres marécageuses tropicales et malsaines de la côte nord de l'Hepmonésie sont connues sous le nom des marécages de Pélisso. Peu d'explorateurs ont bravé les dangers de ces lieux, en partie à cause du blocus naval de la Fratrie écarlate. Le marais salé est rempli de plantes carnivores, de reptiles et amphibiens géants, et même de nombreux dragons noirs. Plusieurs bateaux se sont échoués dans les chenaux peu profonds des Marécages et l'on croit qu'ils y ont laissé une quantité intéressante de richesses.
Mer de Roseaux : ces vastes landes marécageuses constituent à elles seules la quasi-totalité de la frontière septentrionale de la Kéolande. Le marais est revendiqué par la Grande Marche, mais il ne semble pas y avoir grand-chose à en tirer. Il est en effet rempli



de monstres tels que des otyughs, des batramoths et de grands reptiles. Des hommes-lézards et des bandes d'orques parcourent également le périmètre de la mer de Roseaux. À l'ouest, les fermiers cultivent les grandes herbes ayant donné leur nom à l'endroit et cherchent à drainer le marécage pour accroître les surfaces cultivables.

Tourbière aux Trolls : situé dans l'ombre des monts Griffons, cet endroit est couvert toute l'année de froides brumes tourbillonnantes. Les célèbres trolls de l'endroit menacent l'Arbonne et la Taine depuis des siècles. L'Arbonne a d'ailleurs entrepris la construction de nombreux castels pour contenir les monstres dans leur tourbière.

TERRES INCULTES

Désert étincelant : l'origine de cette terre aride demeure inconnue bien que l'on croie qu'elle fut autrefois un royaume fertile, détruit il y a longtemps par quelque désastre. Seules des tribus nomades y résident aujourd'hui, guerroyant les unes contre les autres ou contre des tribus des Abbor-Alz. Dans l'ouest se dresse Ul-Bakak, un village marchand indépendant doublé d'une oasis, mais l'atteindre exige de braver mille dangers. La passe montagneuse conduisant vers Âprebaie est contrôlée par les Taregs, un clan de Suellois consanguins qui parvint au désert il y a des siècles, mais qui ne put s'en échapper. Récemment, le désert est devenu la résidence de Rary du Ket et les collines de Laiton de l'endroit sont le centre de son " Empire étincelant ".

Faille béante : cette étrange vallée qui mesure près de 300 kilomètres de long et atteint par endroit 50 kilomètres de large n'est pas le fruit de l'action d'une ancienne rivière. Une étendue rocheuse désolée entoure la Faille, ajoutant à son caractère surnaturel. L'eau de pluie est drainée dans des cavernes dispersées un peu partout à l'intérieur. Explorée depuis longtemps par les habitants sans foi ni loi de Roc-la-Faille, l'endroit recèle encore de nombreux dangers. Des milliers de bandits reyhus malfaisants se sont enfuis dans la Faille au moment de l'invasion de Iuz en 583 AC. Ces hommes en colère vénèrent Érythnul et n'ont aucun remords à sacrifier les intrus qu'ils trouvent dans leur domaine. Ils s'aventurent souvent à l'extérieur pour se procurer des armes et de la nourriture, car les officiers de Iuz ne peuvent pas bloquer toutes les sorties du canyon. La partie occidentale du canyon abrite de terrifiants monstres qui semblent surgir des cavernes. Le pic du Panache blanc, un volcan solitaire de sinistre réputation, se dresse au sud-ouest de la Faille alors qu'au nord, les Halliers représentent un autre lieu de résistance de bandits anti-Iuz.

Mer de Glace noire : située à l'extrême bordure de la Flannesse, au-delà de la forêt de Flamméale et des Landes maures, cette plaine apparemment sans fin de glace à la couleur noir bleuté remplit tout l'horizon nordique. La source de ces collines ondulantes de glace ébène n'a jamais été découverte ou expliquée. Sur la côte du Dramidj vit le peuple bakluni des Guryiks, alors que sur celle de la mer Gelée, on retrouve les Zéaïs, proches parents des Barbares des glaces.

D'étranges monstres arctiques habitent la mer de Glace et les humains qui vivent à ses abords n'y entrent qu'avec de puissantes protections magiques. Ces barbares parlent d'esprits maléfiques, de trolls à la peau noire et d'horribles nécrophages qui peupleraient les lieux. Seuls les gobelours bleutés qui ont élu domicile dans ces terres sombres semblent parvenir à éviter ces créatures qui détestent toute forme de vie.

Certaines légendes situent la tristement célèbre Cité des Dieux juste à côté de la mer de Glace noire, à sa frontière avec les Landes maures. On prétend que de grands bâtiments de fer s'y élèvent dans un climat artificiellement doux et chaud, alors que le froid de l'hiver prévaut partout ailleurs. D'autres légendes décrivent un territoire encore plus nordique, de l'autre côté de la Glace noire, où les jungles abondent et un soleil voilé brille constamment. Plusieurs expéditions ont été montées afin d'explorer cet endroit, mais aucune preuve de son existence n'a jamais été rapportée à la civilisation.

Mer de Poussière : un morne désert de cendres grises et poudreuses remplit aujourd'hui cet énorme bassin qui constituait autrefois l'Empire suellois. Il s'agissait alors d'une terre fertile qui s'étendait sur plus de 1 500 kilomètres vers l'ouest, jusqu'à ce que la Pluie de feu incolore ne vienne l'incendier, il y a plus d'un millénaire. Ce désastre fut conjuré par des survivants baklunis en réplique à la Dévastation invoquée des mages suellois qui avait ravagé leur empire.

Tout ce qui subsiste aujourd'hui est une étendue sans fin de cendres et de poussières qui ont formé des dunes avec le temps. Des vents gémissants soufflent régulièrement sur ce désert, formant des nuages de particules étouffantes qui arrachent la peau des os, obscurcissent complètement la vision et font de la respiration une torture indicible. Cet environnement est d'autant plus pénible que des cendres volcaniques et des braises retombent en cascades des Fournaises de l'enfer, recouvrant un paysage déjà épouvantable en soi. Sous la surface, les cendres sont tassées à un point tel qu'elles ont acquis la dureté du roc. Aucune plante ne saurait y croître.

Les autochtones des hauteurs de Suel et des aventuriers venus de terres lointaines entrent parfois dans la mer de Poussière, pour explorer les quelques ruines encore debout, à la recherche des trésors de l'ancien Empire suellois (récemment, on a commencé à faire usage du passage de Slérotin ; cf. *Franche-Terre*). Les ruines qui sont visibles depuis les hauteurs des montagnes sont les plus visitées et par conséquent, bien peu de richesses restent encore à découvrir dans ces lieux relativement accessibles. On croit cependant qu'il existe encore de grandes quantités de trésors dans les endroits les plus reculés de ces ruines ou de celles de la capitale de l'Empire suellois, perdue quelque part au centre de la mer de Poussière. Aujourd'hui appelée la Cité Oubliée, cette métropole enterrée serait apparemment encore intacte, du moins en partie. Seuls ses plus hauts bâtiments crèveraient la surface de leurs flèches.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, la vie existe dans la mer de Poussière. En plus des monstres hideux qui suintent, rampent ou se déplacent à pas furtifs dans des tunnels creusés sous la surface par des créatures encore plus monstrueuses, d'intelligents tritons des flammes peuplent les contreforts des Fournaises. La lisière de ce vaste bassin compte également certains représentants de l'humanité. Ainsi, un peuple mince et grand, à la peau d'ébène, réside le long de la bordure sud-ouest du désert, vivant en nomades là où la poussière caustique cède le pas au sol arable. Une autre espèce d'humains vit dans l'ombre des Fournaises de l'enfer, à la bordure orientale de la

mer de Poussière. Petits et trapus, ces individus recouvrent leur corps d'une cire odorante pour se protéger de la poussière caustique et du soleil brûlant.

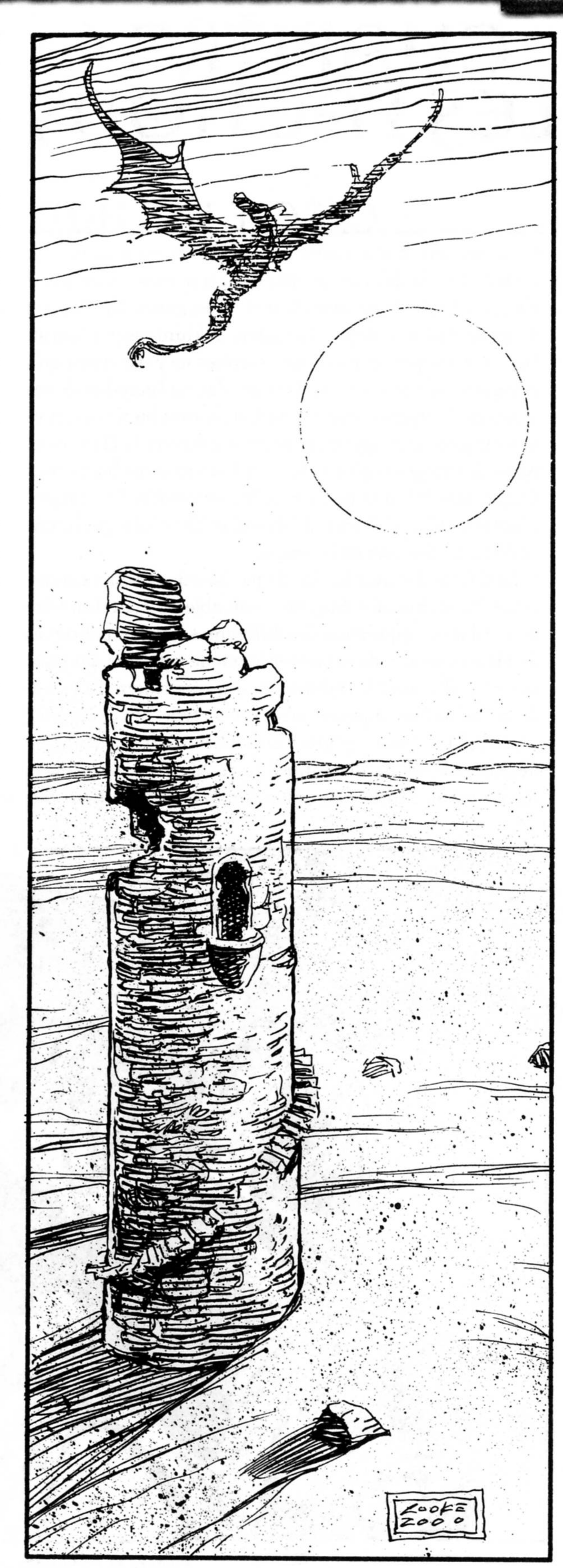
On pense généralement que ces deux peuples disposent de connaissances assez précises sur les ruines les plus proches de leur territoire. Ces informations seraient certainement très appréciées des explorateurs étrangers. Malheureusement, il est peu probable que les humains en question acceptent de les partager sans y être forcés. Les deux espèces sont d'ailleurs connues pour être très difficilement intimidables et elles n'hésitent pas à s'en prendre aux explorateurs affaiblis ou blessés.

Steppes arides : à l'ouest de la cordillère des Brumes cristallines et des Ulspruë s'étend une prairie sans fin appelée les Steppes arides. C'était autrefois une région fertile avec de l'eau en quantité, un véritable jardin pour les anciens padischahs et sultans baklunis. La Dévastation invoquée ruina la beauté de cette terre à la fin de la guerre suello-baklunie, il y a un millénaire de cela. Elle détruisit également l'empire qui s'y trouvait. La nature des steppes change au fur et à mesure qu'on se dirige vers leur centre, se faisant alors plus plaisante et plus verdoyante. De grandes hordes de nomades, des troupeaux et des centaures parcourent cette étendue, migrant vers le nord en été et revenant au sud avec les premières pluies de l'hiver. Les précipitations sont faibles et les lacs et rivières sont plutôt rares.

De plus amples détails traitant des nomades sont présentés dans la partie consacrée aux plaines des Paynims. Il convient cependant de noter que nombre des clans nomades baklunis sont des derviches, adeptes de pratiques religieuses mystiques qui défendent leurs terres et leurs croyances par la force des armes. Leur chef le plus puissant est appelé le Mahdi des Steppes, à la fois prophète et guerrier. Les derviches de la région célèbrent sa perspicacité divine. Les autres feraient bien d'en faire tout autant s'ils souhaitent s'attirer les bonnes grâces de ces fanatiques. Beaucoup de nomades se rencontrent au cercle de pierre de Tovag Baragu (cf. *Lac Udrukankar*).

Toundra de la Désolation : la Désolation est une bande de roche dénudée, qui s'étend sur la plus grande partie de la rive sud de la mer Gelée et s'avance sur près de 160 km à l'intérieur des terres. La tradition prétend que cette région fut ravagée par quelque calamité magique plusieurs siècles avant la Dévastation invoquée. Seuls les mousses et les lichens parviennent à croître ici, avec toutefois quelques herbes éparses et des arbres nains dans les endroits abrités. Des vents froids soufflent continuellement à travers ce morne paysage.

La monotonie des lieux est cependant brisée à l'approche des Falaises de feu, une vaste région de plaques d'ardoise brisées, continuellement recouvertes par des flammes qu'il est impossible d'éteindre et une fumée dense. Certains croient que l'endroit est directement lié au plan élémentaire du Feu, car il est connu que des créatures natives de ce plan résident dans les environs. Plus à l'est, des Nomades des Steppes ayant échappé à la destruction de Iuz campent dans la baie du Chien qui souffle



Matinée dans la mer de Poussière

CHAPITRE 6 : LES FACTIONS

CERCLE DES HUIT

Cette mystérieuse assemblée de magiciens connue sous le nom de Cercle des huit profite depuis toujours d'un passé obscurci par la désinformation et les énigmes. L'influence du groupe s'étend depuis l'occident bakluni jusqu'à l'océan Solnor, bien que ses méthodes secrètes ne permettent qu'à quelques individus de se faire une idée de l'étendue de ses activités. Certains membres du Cercle sont bien connus et leurs talents sont appréciés partout à travers la Flannesse. Ainsi, les mages Bigby, Jallarzi et Otto sont les bienvenus jusque dans la lointaine cour de la cosmopolite Faucongris. D'autres, comme Drawmij, Nystul et Théodain, préfèrent opérer loin des feux de la rampe.

Le Cercle des huit fut fondé par Mordenkainen l'archimage (N, M, humain, Mag20+). Son objectif était d'en faire un outil de manipulation des différentes factions politiques de Flannesse, afin de préserver le fragile équilibre des puissances et d'assurer la stabilité du sous-continent. Sa vision de la " neutralité imposée " n'est pas du type " un prêté pour un rendu ", mais plutôt une philosophie théorique détaillée, issue de décennies de recherches mystiques. Récemment, Mordenkainen a combattu avec ardeur du côté des forces du Bien, notamment durant la Grande guerre, mais il lui est également arrivé dans le passé de manigancer des plans beaucoup plus sombres pour parvenir à ses fins. Le Cercle des huit préfère agir depuis les coulisses, en manipulant subtilement le cours des événements de façon à ce qu'aucune faction ne prenne le dessus.

Au cours des deux dernières décennies, le Cercle a vu plusieurs de ses membres partir et d'autres les remplacer, mais sa fidélité envers les objectifs de Mordenkainen et ses méthodes n'a pas changé. Les membres actuels du Cercle incluent Bigby de Mitrik (N, M, humain, Mag19), ancien apprenti de Mordenkainen ayant aujourd'hui le statut d'archimage ; le jovial et replet Otto (N, M, humain, Mag15/Prê3 de Boccob), qui préfère sa cuisine à son laboratoire ; Jallarzi Sallavarian de Faucongris (NB, F, humain, Mag15), l'une des magiciennes les plus dynamiques d'une cité de mages ; Drawmij le reclus (N, M, humain, Mag18), qui garde la Kéolande et le sud de la Flannesse depuis son repaire sous-marin situé près de Gradsul ; et Nystul (N, M, humain, Mag17), un expatrié tainois qui désire augmenter la taille du Cercle s'il le faut pour combattra la menace croissante que représentent Iuz, Turrosh Mak et les factions en voie d'unification dans l'ancien Grand royaume.

La traîtrise de Rary en 584 AC signa la mort de Tenser et Otiluke, réduisant le Cercle à cinq membres. Après une mission réussie visant à sauver l'un des clones de Tenser des griffes de l'infâme sorcière et nécromancienne Iggwilv, le Cercle ajouta trois nouveaux membres à ses effectifs. Il s'agit du redoutable Warnès Mantelastre d'Urnst (N, M,



Jallarzi, Mordenkainen et Otto livrant bataille

humain, Mag20) ; d'Alhamazad le Sagace de Zeif (LN, M, humain, Mag19) ; et du froid et flegmatique Théodain Ériason (CN, M, elfe, Mag17). Mordenkainen est toujours le neuvième membre du cercle, une éminence grise qui dicte ses priorités aux autres et influence la Flannesse par le biais de son vaste réseau d'agents et de serviteurs. Tenser, se rebiffant face à cet axe politique, quitta le groupe après qu'on l'eût sauvé.

CHEVALIERS DE LA GARDE

Les Chevaliers de la Garde furent fondés il y a plusieurs siècles de cela, sur les bases d'une organisation similaire présente dans la Grande Marche. Leur tâche est de protéger la Kéolande, la Grande Marche, le Bissel et le Geoff contre les incursions des barbares paynims et des occidentaux (armées des nations baklunies civilisées). Les Gardiens défendent les châteaux, forteresses et fortins situés le long de la frontière avec le Ket, mais également dans les montagnes occidentales. Les bases les plus importantes de l'ordre se trouvent dans la Grande Marche (Crochebutte), le Geoff (Hochoch) et le Bissel (Pellak). Les membres de l'ordre proviennent des meilleures nations de la vallée du Sheldomar.

Les Chevaliers de la Garde sont des adeptes d'une école de pensée quasi monastique basée sur les écrits du philosophe Azmarandère. Ce dernier rédigea notamment un code de conduite et un ensemble de principes de vie connus sous le nom des Douze et Sept préceptes. Les Douze préceptes régissent la façon dont un chevalier de l'ordre doit accomplir ses activités quotidiennes, en gardant toujours en tête la tradition martiale de l'ordre. Les Sept préceptes guident " la vie au-delà du moi ", donnant un sens au monde par-delà le champ de bataille. Ces derniers constituent un secret jalousement gardé, qui n'est révélé aux chevaliers que lorsqu'ils montent en grade au sein de l'organisation. Le mystérieux Septième précepte, censé dévoiler d'anciens secrets au sujet de la création de la Tærre, n'est connu que de la Grandiose wyverne impériale, chef titulaire de l'ordre, Hugo de Geoff (LN, M, humain, Gue16), actuellement souffrant. Ces préceptes ne sont liés à aucun culte en particulier, mais ils s'accordent très bien aux adeptes de Saint Cuthbert, Héronéus, Pholtus, Allitur et Mayaheine.

Comme il convient au mysticisme qui se trouve au cœur de cette organisation, les Gardiens s'attribuent des titres fort élaborés. Les chevaliers des rangs les plus bas sont des vigiles, titre auquel on ajoute un qualificatif (vigile exemplaire, vigile résilient, vigile radieux, etc.). Ensuite, le mot vigile est remplacé par le nom d'une créature fantastique (manticore, hippogriffe, griffon, etc.) de telle sorte qu'un commandant de niveau moyen pourra être appelé magnifique gorgone ancienne. Peu d'étrangers à l'ordre comprennent le système hiérarchique des Gardiens dont les titres ont donné naissance à l'expression paysanne " effrayant comme le titre d'un Gardien " pour désigner quelqu'un qui veut paraître plus imposant qu'il ne l'est vraiment.

Avant la Grande guerre, les Chevaliers de la Garde comptaient plus de 6 500 membres. La guerre a fauché plus de la moitié de ceux-ci. Actuellement, environ 2 500 Chevaliers de la Garde parcourent la vallée du Sheldomar, protégeant les intérêts des différentes nations et mettant à jour les " espions " de l'occident maudit (une interprétation très libre teintée de racisme contre les Baklunis). Le recrutement de nouveaux membres (guerriers, paladins et prêtres) est une préoccupation majeure et constante.

Les Gardiens pensent actuellement que les géants et les orques sont à peine pires que les Baklunis. Iuz est grandement détesté et quelques Gardiens croient que les Baklunis le vénèrent en secret. La Fratrie écarlate est aussi un ennemi avoué (probablement liguée avec les Baklunis selon certains). Une vieille rivalité contre les Chevaliers du Cerf persiste toujours. Curieusement, les chevaliers ne voient pas la vallée du Mage comme un problème majeur malgré les raids réguliers que mènent les elfes de la vallée dans les terres alentour.

La Grande guerre a conduit à un nouveau stade d'évolution pour l'ordre : l'apparition de deux branches distinctes. On retrouve donc aujourd'hui les traditionnels Chevaliers de la Garde d'une part et les nouveaux Chevaliers du saint Office de l'autre. Les Officiants rejettent les traditions martiales, préférant former des groupes d'éclaireurs ou de maquisards s'infiltrant dans le Geoff (et dans le Stérich jusqu'à tout récemment). Ces chevaliers ont remplacé leur haine de l'occident pour une haine encore plus profonde des humanoïdes qui ont infligé tant de souffrances à leur patrie dans la dernière décennie. Guerriers, rôdeurs, prêtres et roublards remplissent leurs rangs.

Bien que quelques Gardiens méprisent les tactiques " de lâches " de cette nouvelle branche, les dirigeants des deux organisations se sont promis un soutien mutuel. Ils partagent d'ailleurs la même hiérarchie confuse et les mêmes titres grandioses. Les Chevaliers de la Garde et ceux du saint Office utilisent aussi le même blason; un hibou argenté sur fond sable.

CHEVALIERS DE LUNA

Les Chevaliers de Luna constituent un ordre de chevalerie elfique qui se consacre à la protection de la monarchie de Célène et des nobles traditions des elfes à travers la Flannesse centrale. Ils adoptent des valeurs qui font appel à l'autorité des elfes en ce qui concerne la cause du Bien et, noblesse oblige, leurs alliés et les races inférieures. La plupart des dirigeants de cet ordre sont des elfes gris de la grande cour de Célène, même s'ils s'opposent en ce moment ouvertement à la politique de leur reine et de ses conseillers. Comptant à peine plus de deux cents chevaliers, l'ordre comprend également des hauts-elfes et des demi-elfes, d'aucuns étant à la fois guerriers et magiciens. La majorité de ces chevaliers opèrent depuis la Célène, mais on les retrouve de plus en plus fréquemment dans le duché d'Ulek, sans oublier qu'ils maintiennent une présence réduite parmi les elfes de Maison-Haute et des Beaux vallons.



Bien que Melf, prince Viveflamme de Célène (NB, M, elfe, Mag14/Gue4), soit leur chef reconnu, il n'existe pas de hiérarchie stricte au sein des Chevaliers de Luna. De façon générale, les chevaliers les plus vieux et les plus expérimentés ont le plus d'autorité et il leur est permis de prendre des écuyers de n'importe quelle lignée elfique (ou partiellement elfique dans le cas des demi-elfes). L'accomplissement d'une vingtaine de quêtes (voire plus) donne droit à un chevalier de prendre du galon et de choisir un écuyer. Plusieurs des meilleurs aventuriers du Stérich sont des Chevaliers de Luna ayant contribué à la prise du royaume. Tous les chevaliers en quête doivent céder à une cause juste une partie des trésors qu'ils découvrent. Depuis la fin de la Grande guerre, cet argent a servi à soutenir les Chevaliers de la Grande forêt.

Bien qu'il n'existe pas d'alliance officielle entre les Chevaliers de Luna et ceux du Cerf, ces deux groupes s'entraident parfois. Tous deux considèrent Iuz comme la plus grande menace actuelle à la cause du Bien dans la Flannesse, mais les Chevaliers accordent également beaucoup d'importance à la lutte contre les humanoïdes du Pomarj. La politique isolationniste de Célène est une pomme de discorde entre l'ordre et la Grande cour. Les chevaliers essayent de fléchir cette position en engageant des débats raisonnés et en invitant des dignitaires étrangers à la cour. Ils soutiennent également des actions militaires d'envergure limitée, particulièrement au sud de la bordure méridionale de Célène et dans la Principauté d'Ulek.

CHEVALIERS DU CERF

Comptant autrefois parmi les moins militants des principaux ordres de chevalerie de Flannesse, les Chevaliers du Cerf ont fait montre dernièrement d'une plus grande “ agressivité défensive ”. Leur organisation tripartite remonte aux jours anciens et sert les besoins des seigneurs de la Furyondie, de Maison-Haute et de Véluna. Comme ces États sont décentralisés et prennent donc le risque perpétuel d'être envahis d'un côté ou de l'autre, les Chevaliers du Cerf renforcent les armées régulières et traquent les menaces éventuelles. Ils doivent jurer de se mettre à la disposition permanente d'une avant-garde défensive, d'entretenir certaines forteresses et d'apporter leur soutien aux missions de reconnaissance dans les montagnes, les forêts et l'arrière-pays (où ils dispensent souvent la justice aux mécréants).

Les rangs des Chevaliers du Cerf sont ouverts aux nobles comme aux personnes de basse extraction, à condition que le candidat soit tout entier dévoué à la protection de la Furyondie, de Maison-Haute et de Véluna. De plus, chacun doit faire la preuve de ses talents martiaux et avoir accompli un acte exceptionnel de bravoure, de courage, d'honneur ou de service.

Depuis la Grande guerre de Faucongris et la Grande croisade du Nord, les Chevaliers du Cerf s'opposent à Iuz de toutes les façons possibles ; ils ne vivent que pour le détruire, sans oublier ses armées et son empire. L'ordre entretient également une vieille antipathie avec la Pérennelande, Dyves, le Nyrond, les Chevaliers du saint Pavois et les Chevaliers de la Garde, chacun pour des raisons différentes.

Les trois ordres des Chevaliers du cerf se divisent comme suit :

Chevaliers de Furyondie : cette branche compte aujourd'hui 170 chevaliers et de nombreux guerriers associés. Environ cinquante Chevaliers de Furyondie périrent pendant la Grande guerre et la Grande croisade du Nord (583–588 AC). Les préoccupations principales de l'ordre sont le recrutement de nouveaux membres (sans pour autant abaisser son niveau de qualité) et la défense de toutes les forteresses situées le long de la frontière avec Iuz. L'ordre accepte des humains et des demi-elfes. Son blason est d'azur, avec des merrains d'or.

Chevaliers de Véluna : on compte seulement 120 chevaliers dans cette branches très active au plan politique, mais chacun d'eux a une grande réputation et commande de nombreux officiers et guerriers. L'ordre n'admettait autrefois que des guerriers mais a récemment ouvert ses portes à plusieurs prêtres combattants de grande renommée. Tous les membres des Chevaliers de Véluna sont des propriétaires terriens et l'ordre accorde autant de valeur à la diplomatie et à l'art de la négociation qu'au maniement des armes. La plupart des chevaliers vénèrent Rao, bien qu'un nombre grandissant se déclarent être des fidèles de Mayaheine ou de Saint Cutberth, et même d'Héronéus. L'ordre accepte les humains et les demi-elfes. Son blason est de sable, avec des merrains d'or.

Chevaliers de la Grande forêt : les 45 membres de cet ordre sont exclusivement des *olves*. Ces elfes habiles dans l'art des escarmouches forestières ne font que de brefs séjours en dehors de la forêt. Ils jouent alors un rôle de seigneur marchand dans la vallée du Haut-Peuple, où ils sont à juste titre acclamés comme des héros quand ils s'efforcent de réunir des fonds pour leur cause. Leur blason est de sinople, avec des merrains d'or.

CHEVALIERS DU SAINT PAVOIS

Établis au milieu des années 300 AC pour soutenir les seigneurs des petits domaines au nord du Nyr Dyv, les Chevaliers du saint Pavois constituaient autrefois le cœur d'une impressionnante armée. Malheureusement, les années qui précédèrent la Grande guerre virent la Pavoisie tomber aux mains de la Société cornu et des Royaumes brigands au cours d'humiliantes défaites. Nombre de Chevaliers du Pavois s'enfuirent alors vers des nations du Bien, entretenant des relations avec les dirigeants locaux afin d'entreprendre la reconquête militaire de leur patrie. Lorsque les forces de la Société cornue se retirèrent en 583 AC, on crut ces efforts couronnés de succès mais, la trêve fut de courte durée. Bientôt, toute la nation retomba sous le contrôle de Iuz. À la fin de la Grande guerre, seul un tiers des 1 800 écuyers de l'ordre avaient survécu.

En 587 AC, sous la gouverne du nouveau chevalier commandeur dame Katarina de Richemur, les Chevaliers

du saint Pavois expatriés revinrent en force dans leur pays. Avec le soutien considérable de la Furyondie, ils libérèrent Crêtemur et l'île aux Scrags en une série de sanglantes et impitoyables batailles. Aujourd'hui, les chevaliers continuent de frapper depuis Crêtemur contre les puissantes troupes qui occupent encore le nord et l'est. La libération totale de la Pavoisie et la destruction de Iuz et de ses armées sont le but premier de l'ordre en ce moment.

La plupart des Chevaliers de la Garde sont impliqués dans cette guerre de la Reconquête. Cependant, plusieurs agents demeurent dans Faucongris, Dyves, le duché d'Urnst et la Furyondie, travaillant comme mercenaires et envoyant leurs revenus pour soutenir l'armée au pays. Au sein des terres reconquises, les Chevaliers représentent ce qu'il y a de mieux en matière d'héroïsme. Les gens du peuple les considèrent avec respect et fascination.

À l'extérieur de la Pavoisie cependant, les chevaliers ne bénéficient pas de la même estime. Malgré tout leur verbiage d'idéalistes, ce sont ces mêmes chevaliers qui faillirent deux fois dans la défense de leur patrie durant les dix dernières années. Les individus les plus cyniques supputent que leur nouvelle défaite n'est plus qu'une question de temps. Bien que le monde extérieur connaisse l'arrogance et la naïveté des Chevaliers du Pavois, tous savent qu'on peut se fier à leurs paroles et à leurs actes. Ce sont de grands rivaux des Chevaliers du Cerf, qui les considèrent avec mépris.

Le cœur des Chevaliers du saint Pavois est composé de paladins, bien que des guerriers et des prêtres d'Héronéus figurent aussi dans leurs rangs. Katarina est le chef titulaire de l'ordre, mais les opérations quotidiennes sont placées sous la responsabilité du chevalier banneret Incosie du Bandeau de bronze (LB, M, humain, Gue13), un général flanna d'une bravoure sans égale.

CHEVALIERS PROTECTEURS DU GRAND ROYAUME

De tous les ordres de chevalerie de l'histoire de la Flannesse, aucun n'est plus grand que les légendaires Chevaliers protecteurs du Grand royaume. Se comptant autrefois par centaines, leurs rangs ne dépassent probablement pas deux douzaines de membres aujourd'hui. Tout au long de leur histoire, ces chevaliers furent de formidables guerriers, à la réputation inégalée en matière de courage et d'honneur. Ils sont devenus le modèle à suivre pour de nombreux ordres de chevalerie ayant vu le jour par la suite en Flannesse, y compris les Chevaliers du Cerf et les Chevaliers du saint Pavois. Leur légende est présente dans la culture de toutes les anciennes provinces du Grand royaume.

Même la fondation de l'ordre fut un signe de bon augure. Elle survint en 537 CO (–107 AC) lorsqu'une attaque visant le cortège du roi d'Ærdie fut déjouée par un groupe de jeunes hommes, des forestiers et des fermiers d'un village voisin pour la plupart. Des insurgés ur-flannas lâchèrent une horreur ailée sur le campement royal dans le but d'assassiner le souverain de leurs conquérants. Les jeunes hommes du village repoussèrent l'assaut, au prix de la vie de beaucoup d'entre eux. Le roi fut tant impressionné par leur courage qu'il les éleva au rang de ses Chevaliers protecteurs.

Dès sa conception, cet ordre se distingua des autres dans le Grand royaume. En effet, il choisissait ses membres en leur faisant subir des épreuves d'adresse et de courage. Les postes vacants ne s'achetaient pas ou n'étaient pas accordés par voie royale, comme cela se faisait dans plusieurs ordres de chevalerie du royaume. Certains de ceux-ci étaient d'ailleurs reconnus comme étant très facilement accessibles (les chevaliers de la Médégie, par exemple). Les Chevaliers protecteurs comptaient dans leurs rangs à la fois des adeptes d'Héronéus et d'Hextor. Bien que cette situation fût propice à de fortes rivalités, les conflits mortels étaient rares. Le but de l'ordre fut toujours la pérennité d'un Grand royaume uni et protégé sous la gouverne d'un monarque juste et honorable.

Peu d'événements secouèrent autant l'ordre que la trahison d'un paladin, sir Kargoth, qui conclut un pacte avec les forces du Mal et lâcha une horreur démoniaque sur le Grand royaume en 203 AC. L'abomination fut vaincue à grand prix, mais le chevalier déchu parvint tout de même à rallier treize membres de l'ordre sous sa noire bannière. Sa trahison maudit tout ce que Kargoth toucha par la suite et la lumière du jour transforma les quatorze traîtres en chevaliers de la mort, les premiers mais aussi les plus puissants.

Après ce bouleversement, l'ordre amorça son lent déclin, alors que de plus en plus de chevaliers consacraient leur énergie à poursuivre les renégats . La maison royale de Rax s'engagea sur une pente similaire à la même époque. En 443 AC, Ivid I[er] entreprit de traquer et d'éliminer les derniers Chevaliers protecteurs car ils s'opposaient à son ascension sur le trône, consécutive à son assassinat du dernier roi suprême raxien. Il ne parvint pas à les anéantir, mais ils furent dispersés aux quatre vents et la plupart disparurent des cours des provinces pour s'enfoncer dans la clandestinité.

La plupart des Chevaliers protecteurs vivent aujourd'hui dans le Ratik, réfugiés de la Marche aux ossements où Clément était un membre important de l'ordre avant la chute de la province en 563 AC. Les Chevaliers protecteurs qui se trouvaient dans l'Almor sont quant à eux basés dans Rel Deven. Certains se cacheraient apparemment dans les forêts d'Adri et de Grand-Bois et quelques-uns auraient rejoint la Ligue de fer, se trouvant en ce moment dans la Solandie. Le vieux blason de l'ordre, arborant le grand soleil couronné d'Ærdie protégé par une hache blanche et une flèche rouge, n'est plus utilisé.

Avec la mort présumée d'Ivid V dans Rauxès, certains pensent que les Chevaliers protecteurs vont s'extraire de leur torpeur et jouer un rôle plus actif dans l'avenir des anciennes provinces du Grand royaume. Comment seront-ils organisés et quels seront leurs nouveaux objectifs ? Cela demeure encore sans réponses pour le reste du monde. Le roi suprême Xavener n'a exprimé ni intérêt ni animosité envers eux. Quant à Grenell du Royaume du Nord, il pourrait être favorable à un ordre hextorien de

chevaliers, mais certainement pas de la même ampleur que l'ancien. Rel Astra a déjà ses propres chevaliers, la cavalerie de la Nation de fer. Peut-être les Chevaliers protecteurs ressurgiront-ils plutôt dans le Ratik ou l'Ahlissa ?

CONSORTIUM DU MOUQOLLAD

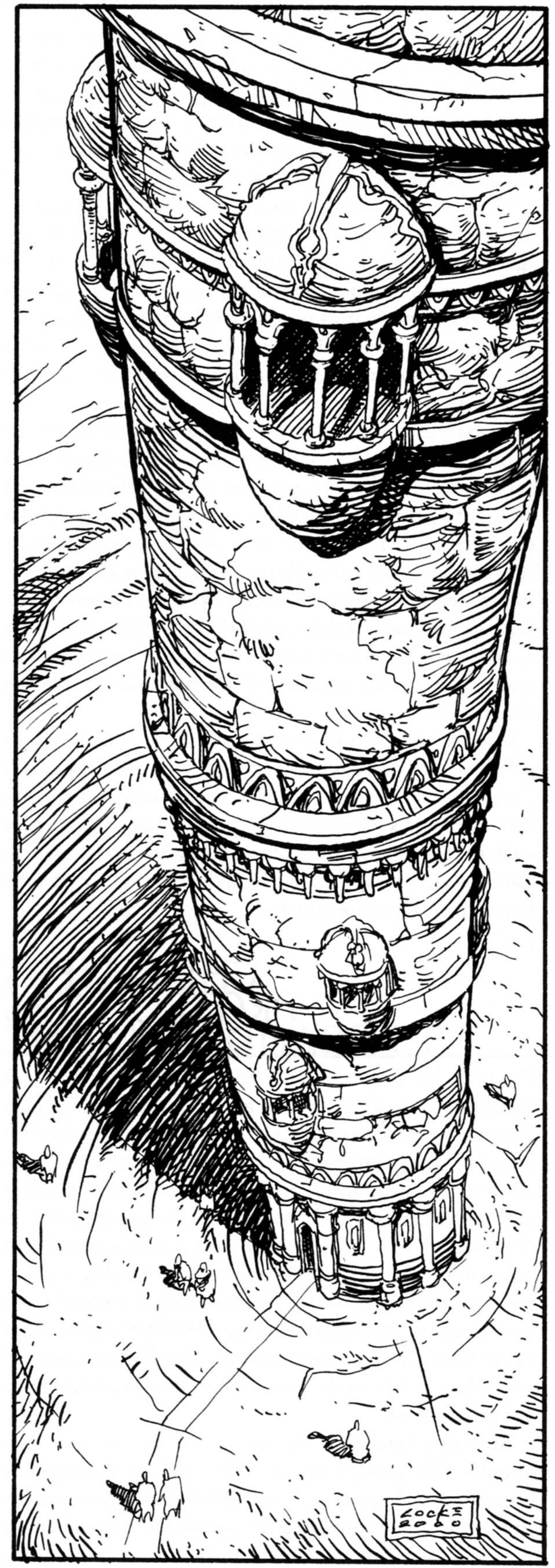
Le consortium du Mouqollad réunit les clans marchands des Baklunis en une puissante corporation qui veille à la prospérité de ses membres. Le consortium est organisé en territoires et spécialités, et son quartier général se trouve dans la cité de Zeif. Les clans et les maisons commerciales membres sont issus de toutes les nations baklunies et les comptoirs commerciaux du Mouqollad apparaissent dans bon nombre des îles et des États de l'ouest.

Dans les régions très peuplées comme que le Ket, chaque bazar urbain doit être administré par un clan marchand. Celui-ci est obligé d'engager des gardes pour prévenir les vols et la violence sur la place du marché. En retour, il bénéficie du contrôle de l'allocation des espaces et recueille les droits de location des commerçants. Dans les milieux plus pauvres ou moins densément peuplés, les clans marchands reçoivent de plus grands territoires et délèguent souvent une partie de leurs responsabilités administratives à des groupes ou des marchands locaux.

Le contrôle de certaines spécialités fait aussi l'objet d'assignations précises. Par exemple, le commerce de la laine ekbirienne ou des gemmes de Zeif est le domaine de maisons marchandes spécifiques. La vente d'authentiques objets magiques est limitée aux quelques marchands qui ont passé avec succès de rigoureux examens de qualification. Bien entendu, cela ne veut pas dire que le marché noir n'est pas florissant dans certaines régions (particulièrement dans l'Ull), mais les agents du Mouqollad sont toujours à la recherche de tels endroits et des marchands incriminés.

La gestion du Mouqollad s'articule autour de prêtres de Mouqol de haut rang appelés les Estimables Aînés. La plupart d'entre eux sont également les doyens de maisons marchandes prospères et respectées. Quelques magiciens se sont élevés dans la hiérarchie au cours des siècles, des érudits et maîtres de la divination pour la plupart. Des guerriers ont également accédé aux plus hautes fonctions du consortium, le plus souvent au travers de loyaux services rendus dans la flotte marchande. Le consortium emploie même des roublards, mais ils n'ont pas leur place dans l'administration de celui-ci.

De fait, le Mouqollad embauche souvent des individus issus de tous les milieux professionnels, parfois pour des durées assez longues. La demande est la plus forte en ce qui concerne les expéditions commerciales menées en terres lointaines. Les caravanes se rendent partout dans les plaines des Paynims et, à l'occasion, poursuivent encore plus au sud ou à l'ouest, au-delà des montagnes. La flotte marchande navigue un peu partout sur le Dramidj et certains de ces voyages commerciaux s'étendent sur plusieurs mois, voire des années lors des visites rendues aux colonies marchandes insulaires ou aux comptoirs lointains.



La Tour du silence

Le consortium dispose d'une force d'agents chargés de veiller aux intérêts du Mouqollad dans toutes les villes baklunies d'importance. Elle prend garde à conserver une apparente neutralité dans les affaires politiques et militaires, mais elle œuvre aussi discrètement à influencer tous les échelons du gouvernement. Le Mouqollad s'efforce de discipliner lui-même ses maisons et clans marchands. Les marchands élèvent la médiation et la négociation au rang d'art subtil, mais il arrive parfois que les opposants soient retranchés dans leur position, qu'un accord soit impossible et qu'il faille voir l'intervention une autorité supérieure. En de telles occasions, un évaluateur du mérite entend l'affaire et rend une décision obligatoire. Si ce jugement n'est pas respecté, le fautif est expulsé du Mouqollad et tous ses biens sont confisqués au profit de l'offensé.

Le Mouqollad a peu d'ennemis, mais il n'a pas non plus beaucoup d'alliés. Le consortium est toléré par les gouvernements de Zeif, du Tusmit, d'Ekbir et du Ket. Dans la nation d'Ull, les dirigeants locaux peuvent tout aussi bien saisir les marchandises plutôt que de les acheter et les marchands sont donc souvent en conflit avec le gouvernement. Au milieu des Paynims, les marchands sont victimes du pillage comme tous les autres voyageurs (ou les autres Paynims). Dans le golfe de Ghayar et l'océan Dramidj, les pirates menacent continuellement les navires du Mouqollad. Il arrive parfois que des marchands déclarent de véritables guerres miniatures contre ceux-ci, mais ils préfèrent habituellement manipuler une faction contre une autre, évitant ainsi de perdre des marchandises ou d'embaucher de coûteux mercenaires.

MUETS DE KÉOLANDE

Cette société ancienne est presque complètement fermée aux étrangers, mais sa mystique et son influence se font sentir au-delà de la vallée du Sheldomar. On dit que les Muets constituent le corps principal d'un ordre voué à la protection des derniers vestiges de magie suelloise ancienne demeurés dans des mains suloises après la Pluie de feu incolore. Il n'est pas certain cependant que les origines de l'ordre remontent à cette époque et toute information permettant de confirmer ou d'infirmer cette hypothèse est difficile à obtenir, car les Muets ne communiquent que très peu avec les étrangers. Le peu que l'on connaît au sujet de cette organisation provient des rares individus l'ayant quittée en vie. Uhas de Nehéli conta certains de leurs exploits dans son œuvre apocryphe, *La chronique des époques secrètes.*

Le nom du groupe provient de la traduction littérale d'une ancienne phrase suelloise qui disait : " ceux qui ne doivent pas parler ". C'est un nom qui ne leur convient guère car les Muets parlent tout à fait normalement, mais ils sont extrêmement secrets et ne font rien pour dissiper l'aura de mystère qui plane autour d'eux. Ces ascètes vivent complètement en marge de l'autorité du roi kéolandais, en accord avec les premières lignes de leur charte de fondation, écrite il y a près d'un millénaire. Ils ne constituent pas une guilde de magiciens au sens traditionnel du terme, car les demandes d'admission ne sont généralement pas entendues. Les nouveaux membres sont en fait choisis lors de pèlerinages conduits par les Muets chaque année, durant Froidenoce, alors qu'ils parcourent le pays à la recherche de jeunes gens partageant leur philosophie. On dit que ceux qui sont choisis sont particulièrement doués et généralement de pure souche suelloise. Curieusement, beaucoup d'entre eux sont aussi albinos et souvent aveugles. Uhas de Nehéli était dans ce cas.

Bien que les Muets portent généralement une terne robe grise, ils n'ont pas d'uniforme traditionnel ni de symbole ou d'emblème visible. Le cloître principal de l'ordre est une célèbre construction longiligne connue sous le nom de Tour du silence et située à moins d'une journée de cheval au sud de Niole Dra. C'est une merveille architecturale qui semble jaillir du sol et qui s'élève sur plus d'une centaine de mètres sans aucun soutien, dominant totalement la plaine alentour. Aucun mage l'ayant aperçue ne saurait nier qu'il serait presque impossible de la construire aujourd'hui, puisque qu'une puissante sorcellerie fut sans aucun doute utilisée pour ce faire. La pierre bleu grisé qui la compose ne se retrouve nulle part dans un rayon de plus de 1 600 kilomètres.

Les habitants de la Tour solitaire sont dirigés par un unique chef, le Wyrd, dont l'autorité demeure incontestée. Ce titre est actuellement l'apanage du mage Mohrgyr l'Ancien (N, M, humain, Mag20), ancien noble nehélien que l'on croit âgé de plus de deux cents ans. La tour est habitée par quelques dizaines de membres et l'on pense que leur nombre diminue chaque année. Les plus puissants alliés des Muets sont les nobles de la maison Nehéli et beaucoup des membres de l'ordre proviennent de cette ancienne maison maintenant sur le déclin. Les Muets disposent également d'enclaves dans une poignée de villes kéolandaises qu'ils visitent fréquemment.

Au cours des siècles passés, la sorcellerie était aux mains d'une minorité en Kéolande et les Muets surveillaient cette tradition de manière impartiale. Ce n'est plus leur rôle, bien qu'ils suscitent encore peur et superstition. Les Muets semblent attirés vers les lieux anciens et les objets magiques de grande puissance ou de marque. Parfois, ils combattent ouvertement des individus qui, bons ou mauvais, cherchent à acquérir des pouvoirs magiques dépassant l'entendement des mortels. Ils ont récemment fait part de leur inquiétude quant à la montée en puissance de la Fratrie écarlate et la découverte du passage de Slérotin, entre la Franche-Terre et la mer de Poussière.

PEUPLE DU TEST

La cabale mystique connue sous le nom de peuple du Test est une société elfique dont les membres sont dispersés aux quatre coins de la Flannesse. Ces elfes sont plus ou moins liés les uns aux autres par leur voyage dans l'outre-monde elfique, de l'autre côté de l'Arche lunaire de Séhanine. L'Arche lunaire ne se matérialise que lorsque Célène, la Petite lune de la Tærre, est pleine et elle n'apparaît jamais



deux fois au même endroit. Jusqu'à maintenant, elle a toujours été remarquée dans le nord de la Célène.

Les elfes qui passent sous l'Arche lunaire doivent affronter une série d'épreuves qui leur sont imposées par trois divinités elfiques. Certains elfes ne reviennent jamais de leur passage sous l'Arche lunaire, mais ceux qui rentrent semblent avoir vécu un profond changement. Certains font une croix sur leur vie antérieure et, bien qu'ils aient encore plusieurs siècles d'existence devant eux, ils ne vivent plus que pour l'Appel du lointain, que beaucoup appellent également le Départ. Ils entreprennent alors un périple en direction des îles de Lendore et personne ne sait ce qu'il advient d'eux. D'autres deviennent des prêtres (généralement de Séhanine), des devins, des poètes, des savants ou des marginaux. C'est de ce groupe de gens qu'est issu le peuple du Test.

Les préoccupations du Peuple concernent la destinée de tous les elfes et leur vision de la véritable nature de ceux-ci. On prétend qu'ils éprouvent des sensations particulières dans les Mystères féeriques, mais leur pratique de ceux-ci n'est pas aussi sensuelle que celle des autres participants elfes. Ils sont plus perspicaces que leurs congénères et connaissent les secrets d'enchantements oubliés, de fléaux anciens, de royaumes cachés et de races perdues. Ils les conservent jalousement et peu reconnaissent publiquement faire partie du peuple du Test. Le Peuple est cependant présent à tous les niveaux de la société et use de son influence pour protéger les intérêts elfiques dans la Flannesse, peu importe ce qu'il en coûte aux autres races.

Il n'existe pas de hiérarchie au sein du peuple du Test, mais chacun possède son propre domaine d'expertise, basé sur les tests spécifiques auxquels il a dû faire face sous l'Arche lunaire. Le rôle précis de chaque elfe de cette communauté réduite consiste à se mettre au service des dieux de leur race. Le sage elfe Elraniel Tesmarien (CB, M, elfe, Mag13) est l'un de ceux qui avouent discrètement leur rôle au sein du Peuple. Résidant dans la ville de Faucongris, il est en contact avec d'autres membres du Peuple partout à travers la Flannesse et même au-delà.

Ne s'intéressant manifestement guère aux affaires du monde, le peuple du Test a peu d'ennemis et d'alliés. Malgré tout, certaines personnes l'accusent de conspirer contre l'humanité, plus particulièrement quand on sait que tous les habitants des îles de Lendore n'appartenant pas à la race des elfes ont été expulsés. On sait que le Peuple est très présent dans la Solandie et certains craignent qu'il ne cherche à usurper l'autorité du roi olve Hazendel. Les membres du Peuple sont mal reçus à la Grande cour de Célène. Ils y ont une certaine influence, mais on les soupçonne d'avoir joué un rôle dans la mort du prince consort. Le fait que la plupart des membres du peuple du Test choisissent de demeurer anonymes les empêche de réfuter ces rumeurs. Peut-être ne sont-ils tout simplement pas concernés par l'opinion des profanes. Le dessein final du peuple du Test reste obscur et il semble que la seule autorité que ses membres respectent soit leur propre voix intérieure.

SOCIÉTÉ CORNUE

Personne ne connaît l'âge exact de la Société cornue. La plupart des érudits croient que ses hiérarques étaient d'opportunistes bandits qui remplirent le vide laissé par Iuz à Molag lors de sa disparition (en 505 AC) et qui furent balayés au retour du demi-dieu (en 583 AC). Des hypothèses plus sinistres situent les origines de cette organisation avant même les grandes migrations d'autrefois. De vieux druides parlent par exemple des redoutés Cornus, des adeptes d'un culte malfaisant qui traquaient et attaquaient les tribus flannas des temps jadis. Il se pourrait bien que la Société cornue contemporaine ne descende pas directement de cette secte maléfique et ne soit que le fruit d'habiles imitateurs exploitant de vieilles légendes à leur profit.

Dans un cas comme dans l'autre, la Société cornue se fit connaître pour la première fois en 513 AC, quelques années après la disparition de Iuz, alors que le royaume du cambion était privé de chef. Le groupe s'empara de la cité de Molag et entreprit d'unifier les territoires environnants sous sa gouverne. Hobgobelins, orques et autres humanoïdes rallièrent la sombre bannière de la Société cornue. Des rapports contradictoires donnèrent ses membres comme des adorateurs du dieu Nérull ou des adeptes du culte des diables. Les deux semblent possibles puisque cette organisation était en fait une congrégation de plusieurs factions et non une entité monolithique. Le ciment qui assurait sa cohésion était probablement plus dogmatique que spirituel dans son essence.

La Société cornue comptait treize chefs, appelés hiérarques, qui comprenaient de puissants guerriers, des prêtres, des roublards et des magiciens. Sa philosophie se résumait au règne de la terreur et de la force, mais aussi à la suprématie de l'humanité et à l'asservissement des autres races pour parvenir à ses fins.

Les hiérarques et le reste des dirigeants de la Société cornus furent présumés morts au mois de froidure 583 AC, pendant la nuit du Festival de la lune de sang. Des forces démoniaques envoyées par Iuz massacrèrent les hiérarques et permirent à l'Ancien de prendre discrètement le contrôle de cette nation. Il est possible qu'un ou plusieurs hiérarques aient survécu à cet événement et tentent actuellement de rebâtir l'organisation, mais la plupart des gens pensent que ce groupe ne constitue plus une menace.

Ceci étant dit, Arkalan Sammal, le renommé sage de Faucongris, effectua une analyse intéressante basée sur des rapports rassemblés par ses bons soins au cours des dernières années. Selon lui, la société aurait survécu et serait passée d'une organisation centralisée à une entité dotée de tentacules dans toute la Flannesse. Voici ses propos : “ La Société cornue devait savoir que le retour de Iuz allait marquer sa fin. Elle se serait donc préparée à cette éventualité, probablement en déplaçant le centre nerveux de ses opérations hors de Molag, avant que ne tombe le couperet de Iuz. ”

Dans les cinq dernières années, les rumeurs ont situé le quartier général de la société le long des côtes du Pomarj, dans la Marche aux ossements et même dans le Désert étin-

celant ou la Faille béante. La plupart des gens s'en fichent éperdument, car Iuz est maintenant perçu comme la menace réelle. Arkalan prétend cependant que la Société cornue est devenue plus dangereuse encore depuis sa dispersion. L'Archimage Mordenkainen souleva d'ailleurs la question lors d'un conclave à Faucongris : " Leurs membres sont-ils maintenant des dizaines, des centaines, des milliers ? Où sont-ils basés ? Quels sont leurs plans ? Sommes-nous certains de la mort de l'Innommable hiérarque ? La gratitude des peuples libres serait acquise à celui qui pourrait répondre à ces questions. "

VIEILLE FOI

La fertilité naturelle de la Tærre a toujours inspiré la dévotion de ses habitants. Le culte de la mère de la Tærre (Béorie) dominait autrefois toute la Flannesse et ses traditions persistent encore en de nombreux endroits. La présente hiérarchie de la Vieille foi est d'ailleurs basée sur l'ancienne religion des druides, bien que d'autres dieux que Béorie soient aussi vénérés. Bien sûr, d'autres cultes de la nature, et même différentes branches de l'héritage druidique, existent hors de la Vieille foi, mais la plupart ne sont pas basés en Flannesse. De plus, les druides des cercles intérieurs de la Vieille foi inspirent toujours plus de respect et de prestige que les druides des autres communautés. Le gui, les feuilles de chênes et les feuilles de houx sont leurs emblèmes communs. Les druides de l'organisation sont complètement neutres, tant sur le plan philosophique que sur le plan de l'alignement personnel. Ils ne reconnaissent que l'autorité mondiale du légendaire Haut druide.

Les pratiques de la Vieille foi sont généralement en accord avec ceux des autres clergés de la nature. Ainsi, les druides ne sacrifient pas les créatures sentantes. Il existe cependant un noir héritage au sein de la Vieille foi. Les druides de l'antiquité s'allièrent avec les Ur-Flannas qui tenaient alors des tribus entières sous leur coupe malfaisante. Les rituels innommables perpétrés par les Ur-Flannas ne furent pas remis en question par la hiérarchie druidique de l'époque, tant que la puissance de ceux-ci ne menaçait pas l'équilibre de la nature. Avec le temps, les sorciers ur-flannas perdirent de leur puissance et finirent par disparaître, mais la Vieille foi conserve encore certains de leurs secrets magiques.

La Vieille foi est encore largement répandue à travers la Flannesse, et pas seulement dans les régions à dominance flanna. Les bosquets sacrés des temps anciens et les cercles de monolithes de la Vieille foi peuvent abriter des temples dédiés à n'importe quel dieu de la nature sanctionné permis par le druide des environs mais, la plupart du temps, ils sont privés d'ornements. Bien que Béorie, la mère de la Tærre, soit la divinité la plus connue associée à l'organisation, n'importe quel druide d'alignement neutre absolu peut prendre place au sein des neuf cercles de l'Initiation, et ce quel que soit le dieu de la nature qu'il vénère.

Les druides les plus jeunes doivent d'abord servir comme ovates, simples administrateurs et lecteurs d'augures qui ne régissent que les aspirants, ceux qui demandent à entrer dans la hiérarchie. Au-dessus des ovates et des initiés se trouvent ceux qui peuvent revendiquer le titre de druide. En compagnie des trois archidruides et du grand druide, ils dispensent l'enseignement aux druides subordonnés (il y a neuf grands druides dans la Flannesse, un pour chacune des divisions géographiques présentées au chapitre 1). Les légendes parlent aussi du Haut druide et d'une cabale de mystiques appelés les Hiérophantes, mais les informations relatives à ces maîtres ne sont pas accessibles aux étrangers à l'organisation.

VIEILLE TRADITION

Les sociétés de la Vieille tradition constituent un ordre de bardes associé à l'organisation druidique de la Vieille foi. Très peu de ces bardes archétypaux existent encore, car leurs traditions sont principalement celles des anciens Flannas. Les bardes de la Vieille tradition se distinguent des bardes d'aujourd'hui et des ménestrels de tous les jours par leurs nobles origines, leur érudition et leur usage de la magie druidique. Le futur barde de la Vieille tradition doit être de noble extraction et d'ascendance humaine, bien que des demi-elfes soient également acceptés. La coutume exige que chaque candidat ait fait la démonstration de ses talents en matière de guerre et de furtivité, en plus d'une grâce sans pareille, avant de recevoir son enseignement druidique. L'héritage de la Vieille tradition comprend également un petit nombre d'instruments à cordes magiques, spécifiquement conçus pour chacune des sept sociétés de la Vieille tradition. La récupération de ces instruments est le premier souci des membres restants de ces sociétés, car il est dit que les enchantements qui y ont été implantés par un vénérable artisan ne peuvent s'exprimer que par la main d'un barde de la Vieille tradition.

CHAPITRE 7 : LES DIEUX DE GREYHAWK

La description de chaque dieu propose son nom, ses titres et pseudonymes couramment usités, son alignement, son niveau de puissance et son champ d'attributions. Le nom est celui sous lequel on connaît le plus communément le dieu. L'alignement précisé correspond à celui de la divinité et généralement à celui de ses prêtres. Si une mention figure entre parenthèses, il s'agit d'un penchant de la divinité concernée, qu'il est possible de retrouver au sein de son clergé.

Tous les dieux ne sont pas égaux en puissance. Les plus faibles, les demi-dieux, sont généralement des mortels ayant vécu l'ascension, des enfants de dieux mineurs ou des dieux supérieurs ayant subi un revers de fortune. Par ordre croissant de puissance viennent ensuite les dieux mineurs, les dieux intermédiaires et les dieux supérieurs, ces derniers étant les grands manipulateurs de l'univers, qui ne s'intéressent qu'aux forces fondamentales du monde. Existent également les héros divins (qui acquièrent un caractère divin et sont capables d'octroyer des sorts à leurs fidèles) et les quasi-dieux, qui sont plus que des mortels mais pas encore des dieux. Les héros et les quasi-dieux ont habituellement peu de disciples et ne sont donc pas décrits dans ce chapitre.

Les dieux ont une avance telle sur les mortels que leurs pouvoirs sont inimaginables pour ces derniers. Il n'existe donc pas de grande différence entre un sort accordé par un dieu supérieur ou par un demi-dieu. Du reste, le prêtre d'un demi-dieu n'est pas désavantagé (en termes de classe ou de niveau de sorts) par rapport à celui d'un dieu supérieur (hormis certaines restrictions qu'imposent les dieux à leurs fidèles). Enfin, les dieux supérieurs, intermédiaires et mineurs ne peuvent se rendre dans le plan Matériel de la Tærre sans l'aval d'une majorité de leurs semblables. Il existe cependant quelques exceptions à cette règle : Ehlonna, Fharlanghn, Obad-Haï et Olidammara (qui prirent le plan Matériel Primaire pour plan d'origine), Béorie (qui est peut-être la Tærre en personne) et Saint Cuthbert (qui eut le droit de venir sur la Tærre pour y combattre Iuz, ce qui aura certainement des répercussions dans le futur).

Le premier paragraphe de chaque description dévoile l'origine raciale de la divinité (si on la connaît), son histoire, sa description générale et son symbole sacré. Ce paragraphe révèle également les titres, animaux et individus inhabituels associés à la légende et à la doctrine du dieu. Vous y trouverez enfin les relations qu'il entretient avec les autres créatures divines.

Le deuxième paragraphe présente le dogme – les préceptes de la foi et le code moral – des disciples de la divinité, le tout en italique. C'est ici que vous découvrirez les bizarreries de doctrine, des tabous à la hiérarchie en passant par les différentes factions. Un prêtre est censé soutenir les croyances dogmatiques de son dieu et obéir à ses supérieurs, sans quoi il risque l'excommunication et la perte de ses pouvoirs religieux.

Enfin, le dernier paragraphe renferme des caractéristiques de jeu relatives aux prêtres. Les prêtres de LIVING GREYHAWK™ ont les bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde, progression en nombre de sorts, dés de vie et caractéristiques de classe des prêtres du *Manuel des Joueurs* de D&D. Les domaines précisés dans cette partie fonctionnent sur le même principe que ceux du *Manuel des Joueurs*. Ainsi, un prêtre connaît deux domaines, a accès à leurs sorts, mais également aux pouvoirs qu'ils accordent (là encore, reportez-vous au *Manuel des Joueurs*).

La partie réservée aux armes fournit la liste des armes dont se servent généralement les prêtres (bien qu'ils ne soient pas limités à celles-ci). La première est l'arme de prédilection du dieu, mais aussi la forme qu'adopte le sort d'*arme spirituelle*. Si l'arme spirituelle doit prendre une apparence autre, cette dernière est décrite entre parenthèses. Les règles habituelles de maîtrise du maniement des armes s'appliquent. Si le prêtre choisit une arme exotique ou de guerre – symbolisée par un (e) ou un (g) – il lui faut prendre le don correspondant pour connaître le maniement de l'arme. Certains dieux s'en tiennent à une catégorie d'armes (comme contondantes, perforantes ou tranchantes) ou à un groupe d'armes associées à une classe (comme druide). Les personnages de taille P ont le droit d'utiliser une version miniature de l'arme en question, le cas échéant (une masse d'armes légère à la place d'une masse d'armes lourde, par exemple). Les prêtres n'ont pas l'obligation d'utiliser ou de connaître le maniement de l'une des armes mentionnées, mais nombre le font par sens de la solidarité envers l'Église et de la dévotion.

Un prêtre a le droit d'abandonner sa divinité tutélaire et d'étreindre la foi d'un autre dieu. Pour ce faire, le personnage se conforme à la règle régissant les anciens prêtres, page 49 du *Manuel des Joueurs*, ce qui lui coûte les caractéristiques de classe du dieu délaissé. Pour devenir prêtre d'une autre foi, le personnage doit entreprendre une *quête* pour le compte de sa nouvelle Église (il s'agit souvent de retrouver un objet perdu cher au cœur de la divinité), puis bénéficier d'un sort de *pénitence* lancé par un prêtre de sa nouvelle foi. Une fois ces deux conditions remplies, le personnage devient prêtre du nouveau dieu. Il choisit alors deux domaines parmi le répertoire de sa déité et recouvre ses caractéristiques de classe.

AL'AKBAR

(Grand Prêtre, Restaurateur de la Droiture), LB, demi-dieu des Gardiens, de la Fidélité, de la Dignité et du Devoir

Al'Akbar acquit de l'importance peu après la Dévastation invoquée, lorsque les dieux des Paynims firent appel à lui afin de ramener le peuple bakluni sur la voie de la vertu et de la dignité. Dans le cadre de cette

mission, on lui remit le fabuleux *calice* et le *talisman* étoilé qui portent aujourd'hui son nom. Il enseignait que la véritable religion comprend dévotion envers les dieux, protection de la communauté et conduite des croyants. Il finit par faire bâtir sa propre mosquée et permit à ses disciples de prononcer son nom dans leurs prières, suite à quoi il prit sa place aux côtés des dieux, bien qu'il restât un demi-dieu par respect pour le reste du panthéon. Son symbole est une icône de la *coupe* et du *talisman*.

Conduits-toi avec bonté et sois un symbole de dévotion, car l'homme vertueux est inébranlable et miséricordieux. Ne te conduits pas comme un barbare infidèle, tiens compte de tes aînés et entends leur sagesse comme leurs conseils. Permets au croyant de cultiver la graine du Bien dans la terre de la Loi afin qu'il trouve sa place dans le Jardin d'Al'Akbar. La foi d'Al'Akbar domine la culture baklunie en développant le sens de la communauté et de la propriété. Elle enseigne le baklunite ancien tel le langage de la poésie et de la connaissance, et elle est généralement bien disposée envers les autres fois dont la liturgie exploite également la langue classique. Deux branches historiques coexistent. D'un côté, les disciples de la Foi exaltée reconnaissent la suprématie de leur calife saint (le souverain d'Ekbir). Ce sont les maîtres de la rhétorique et de la diplomatie, qui tiennent le savoir en très haute estime. De l'autre, les disciples de la Foi véritable s'en remettent à l'autorité du grand mufti des Yatils. Ils adoptent une approche fondamentaliste de la religion qui insiste sur le travail, la liberté de parole et l'obéissance. Des schismes plus obscurs encore existent parmi les derviches des Paynims.

Les prêtres de la Foi exaltée portent généralement le titre de *qadi* et sont d'alignement loyal bon ou neutre bon. Les prêtres de la Foi véritable sont les *mullahs*, généralement d'alignement loyal neutre. Tous sont disposés à remplir un rôle de ministre, de juge, d'érudit ou d'enseignant au sein du gouvernement civil, mais ils servent également de guérisseurs, de conseillers et de gardes dans l'armée. Les prêtres qui partent à l'aventure tolèrent les infidèles, mais ils n'en défendent pas moins les préceptes de leur foi. Les prêtres itinérants sont souvent à la recherche du *calice* et du *talisman d'Al'Akbar*. Les prières rituelles sont réalisées à l'aube et au coucher du soleil.

Domaines : Bien, Guérison, Loi, Protection. **Arme :** cimeterre à deux mains (g).

ALLITUR

LB (LN), dieu mineur de l'Éthique et de la Bienséance

Allitur est un vieux dieu flanna, qui incarne la nécessité de conserver les traditions, les lois et la bonne conduite entre les tribus et les générations. Souvent considéré comme le frère cadet de Rao, il entretient d'étroites relations avec l'ensemble de son panthéon et sert souvent de lien avec d'autres panthéons en raison de son don de diplomatie divine. C'est ce type d'agissement qui lui a valu d'être connu au-delà du peuple flanna durant le dernier siècle. Il chevauche un infatigable coursier du nom de Keph. Son symbole est une poignée de mains.

Le peuple doit comprendre et respecter ses traditions culturelles, sans quoi c'est toute la société qui s'écroulera. Allitur attache une importance énorme à l'exécution des rites traditionnels. D'ailleurs, ses préceptes ont donné naissance à l'ensemble des coutumes flannas traitant de la famille et du foyer. Il dévoila également aux Flannas les concepts de loi et de châtiment, et l'on prononce son nom dans les procès, réunions diplomatiques et autres événements officiels où l'on attend de l'honnêteté de la part d'un protagoniste.

Les prêtres d'Allitur arbitrent les querelles, délivrent des messages entre tribus et nations, agissent en qualité de conseillers ou de juges, rédigent lois et autres documents à l'attention du peuple, voyagent pour enseigner les traditions aux enfants et aux païens. Cela dit, ils sont également chargés de faire appliquer les sentences et peuvent compter sur l'aide des adorateurs de leur dieu dans ce genre de circonstances. Leur rôle les mène parfois en des contrées hostiles et lointaines où leurs croyances entrent en conflit avec celles d'hérétiques et de barbares.

Domaines : Bien, Connaissance, Loi. **Arme :** lance.

ATROA

(La Vierge Peinée), NB, déesse mineure du Printemps, du Vent d'Est et du Renouveau

Atroa est l'un des cinq dieux œridiens du vent et de l'agriculture engendrés par Procan. Dépeinte comme une jeune femme blonde sur l'épaule de laquelle est juché un aigle, elle tomba amoureuse du dieu Kurell qui lui préféra finalement sa sœur Sotilion. Elle veille à la bénédiction du printemps, dévoilant ainsi de nouvelles perspectives aux âmes et de nouveaux horizons aux corps. Sa fronde, *Tourbillon*, est capable de frapper l'ennemi le plus lointain et son talisman de verre sphérique, *Aurore*, fait fondre la glace à vue. Elle est proche de sa famille divine et fait montre d'indifférence à l'égard des autres dieux, à l'exception de Fharlanghn. Son symbole sacré est un cœur au sein duquel figure un glyphe d'air.

Le printemps est l'époque où le monde s'éveille de sa torpeur, vivifié par le souffle du vent d'est. Le printemps apporte vie et amour au monde, renoue de vieilles amitiés et inspire les amants, poètes et voyageurs. C'est l'époque où l'on répare, où l'on inhume les différends, où l'on se défait des partis pris. À l'instar de l'aube, il annonce de grands événements. Accueillez-les à bras ouverts et l'esprit libre pour en apprécier toute la valeur.

Les prêtres d'Atroa sont optimistes, enclins à tenter de nouvelles expériences. Ils s'installent rarement au même endroit plus d'un an. Ils sont indulgents et fiers de se faire un ami d'un ennemi. Ils aiment revoir de vieux amis ou amants comme ils apprécient les voyages et les nouveaux lieux. Ils aiment aussi explorer des lieux étranges, en particulier quand c'est la première fois qu'ils s'y rendent.

Domaines : Air, Bien, Flore, Soleil. **Arme :** fronde.





Prêtres de Pholtus, Al'Akbar, Saint Cuthbert, Héronéus et Hextor

BELTAR

CM (CN), déesse mineure de la Malice, des Cavernes et des Fosses

La sorcière Beltar est l'une des plus étranges divinités suelloises puisqu'elle apparaît sous la forme d'un tyrannœil, d'un dragon rouge ou d'un démon marilith (ce qui explique certainement les rumeurs traitant d'un culte sulois du serpent). Il s'agissait jadis d'une déesse des mines et de la terre qui fut supplantée par d'autres divinités de son panthéon pour n'être finalement plus vénérée que par des esclaves inhumains. Elle voue une haine à tout ce qui existe, même aux autres dieux. Son symbole sacré est une mâchoire de crocs prête à se refermer. Elle s'accouple sous ses diverses formes mais dévore toujours ses partenaires et sa progéniture.

Creuse des mines et explore des cavernes en quête d'ennemis et de richesses. Face à l'adversité, la peur n'est pas tolérable. Seule la haine vaut pour ceux qui se tiennent en travers de ton chemin. Principalement révérée par de maléfiques barbares humains et autres monstres, Beltar exhorte ses disciples à monter des armées et à s'allier à de puissantes créatures, comme des dragons rouges, des tyrannœils, des démons et des morts-vivants. Ils doivent livrer bataille à leurs détestables ennemis.

Les prêtres de Beltar ont généralement un rôle décisionnel au sein de la tribu. Dans le cas contraire, ils ont la charge de convertir des tribus païennes et de combattre toujours plus d'ennemis. Ils enseignent la haine et font des exemples des traîtres comme des faibles. L'office inclut des sacrifices et est mené en des cavernes ou dépressions. Les prêtres les plus dévoués reviennent d'entre les morts dans l'année qui suit leur décès, habituellement pour aider leur tribu d'origine ou apporter la démonstration de la puissance de la déesse.

Domaines : Chaos, Guerre, Mal, Terre. **Armes :** griffes de Beltar (mains nues ou gantelets cloutés).

BÉORIE

(Mère de la Tærre), N (NB), déesse supérieure de la Tærre, de la Nature et de la Pluie

Béorie est largement considérée comme une manifestation de la volonté de la Tærre elle-même. Elle ne se soucie presque exclusivement que du destin et de la prospérité du monde, et il s'agit d'une déesse très distante, même avec ses prêtres. Ainsi baptisée par les Flannas, Béorie est connue dans l'ensemble de la Flannesse. Elle n'a guère le loisir de s'intéresser aux autres divinités, y compris celles qui ont des intérêts similaires aux siens, car le lien qu'elle entretient avec la Tærre occupe toute son attention. Ses symboles sont un disque vert marqué d'un cercle et une figurine représentant une femme ronde.

La Tærre est la source de toute vie. Toute vie fait partie du cycle de naissance, de vie et de mort, et toute vie fait partie de Béorie, en surface, sous les océans et sous terre. Elle invite toute chose à croître, prodigue sa pluie bénie et reprend ce qui est sien quand vient le temps de la mort. Les désastres causant des

destructions de masse sont pour elle une véritable souffrance. Les actes des individus n'ont aucune conséquence tant qu'ils ne menacent pas la Tærre.

Les prêtres de Béorie sont des contemplatifs qui passent leurs journées à communier avec la nature. Ils se lient souvent d'amitié avec les druides. Quand ils se réunissent, ils s'en remettent aux plus sages et plus vieux des leurs. À force de scruter le monde, ils ont tendance à réagir avec un temps de retard mais vont alors droit au but. Ils parcourent le monde dans le but de ressentir les différentes sensations que la Tærre peut leur offrir et soulagent ses plaies lorsque cela est possible.

Domaines : Eau, Faune, Flore, Terre. **Armes :** gourdin, armes de druides.

BÉREÏ

(Mère du Foyer), NB, déesse mineure de la Maison, de la Famille et de l'Agriculture

Béreï est peut-être un culte mineur de Béorie ayant adopté une personnalité anthropomorphique. Béreï est le sol, berceau de toute vie, et la pierre, fondation de la demeure sûre. Elle est représentée sous les traits d'une femme aux reins solides, à la peau brune et de bonne humeur. Son symbole sacré est une gerbe de blé. En qualité de déesse du foyer et de la famille, elle bénit les mariages, confère la fécondité, protège la maisonnée et ses membres, guide les mains de ceux qui labourent les champs et apprend à soigner la terre. Béorie est la seule divinité dont elle se préoccupe.

La famille est le plus solide lien qui unit les individus, et il est nécessaire d'apprendre à soutenir et à compter sur la famille pour survivre. Une communauté est une sorte de grande famille, et lorsqu'une famille est dans le besoin, il est du devoir de la communauté de l'aider. La naissance d'un enfant en période d'abondance est une grande bénédiction et l'occasion de régler les différends, de renouer les liens avec la famille. Il faut planter avec le plus grand soin pour que la vie reprenne ses droits d'une année à l'autre.

Les prêtres de Béreï restent proches de leur famille, servant de conseillers et de protecteurs, aidant les fermiers quant au choix de leurs récoltes, revigorant les terres stériles. Certains parcourent le monde, sèment, recherchent des cultures exotiques et transmettent les nouvelles entre les communautés. Ils considèrent souvent leurs compagnons de voyage comme des membres de leur famille, ce qui crée des liens particulièrement forts.

Domaines : Bien, Flore, Protection. **Arme :** serpe.

BLÉREDD

(La Mule de Fer), N, dieu mineur des Métaux, des Mines et des Forgerons

Bléredd est connu dans toute la Flannesse. Il enseigna le travail du métal aux Œridiens et son culte est maintenant présent dans toute la Flannesse. Il n'aime guère bavarder, préférant de loin travailler dans son atelier et façonner des œuvres d'art métalliques. Il fut à l'origine de nombre des armes dont se sert sa famille divine, y compris celle de son épouse Ulaa. Son marteau *Furie* a certainement inspiré les premiers *marteaux de tonnerre* forgés par les humains. De temps en temps, il reçoit de petits groupes d'apprentis et leur octroie le don du travail du métal. Son symbole sacré est une mule en fer, qui incarne sa patience et son endurance.

Les dons de la terre sont là pour qu'on les utilise, et la création de l'armure parfaite ou de l'arme sans défaut est un but vers lequel doivent aspirer tous les artisans de la guerre. La mine et la forge ne s'adressent pas aux faibles, aussi les disciples de Bléredd doivent-ils se montrer forts de corps comme d'esprit, car le faible ne peut forger qu'une arme fragile. Les individus les plus doués doivent apprendre et ceux qui dissimulent le secret de leur travail doivent être punis.

Les prêtres de Bléredd explorent les cavernes à la recherche de bon minerai, battent le fer par goût de la création et partent en quête de métal météorique, de mithral ou d'adamantium. Ils voyagent également pour trouver de nouveaux apprentis, enseigner l'art de la forge et développer de nouvelles méthodes de travail.

Domaines : Feu, Force, Terre. **Arme :** marteau de guerre (g).

BOCCOB

(L'Indifférent, Seigneur de Toute Magie, Archimage des Dieux), N, dieu supérieur de la Magie, du Savoir ésotérique, des Prédictions et de l'Équilibre

Boccob est connu dans toute la Flannesse. Il veille à l'équilibre magique de la Tærre et s'intéresse à la création de nouveaux sorts et objets magiques (on prétend d'ailleurs qu'il possède un exemplaire de tous les objets magiques créés par les mortels). Il ne peut que constater que la magie de la Tærre décline et finira par disparaître. Il combat bien entendu cette tendance et soupçonne Tharizdun d'en être à l'origine. À l'exception de son serviteur Zagyg, il se tient à l'écart des autres dieux. Représenté vêtu d'une robe pourpre recouverte de runes dorées et scintillantes, Boccob porte le *bâton de thaumaturge* originel. Son symbole est un œil dans un pentagone.

L'équilibre prime sur le Bien, le Mal, la Loi ou le Chaos. Il faut repousser les incursions du Bien comme l'oppression du Mal. La magie est la chose la plus importante que la Tærre a à nous offrir, et il est nécessaire de la préserver pour ne pas rompre l'équilibre. Les églises sont protégées de toute ingérence extérieure, et ceux qui y passent le plus clair de leur temps en recherches, notamment en matière de prophéties, doivent prendre garde à ce que le fruit de leur travail ne tombe pas entre de mauvaises mains. En ces contrées où les forces de la Loi, du Chaos, du Bien ou du Mal semblent trop insistantes, on élève des églises dédiées à Boccob pour rétablir l'équilibre.

Les prêtres de Boccob créent, étudient la magie et prédisent l'avenir. Ils ne quittent leurs églises que pour partir en quête d'un objet oublié ou pour contribuer à la défense d'un lieu ou objet magique. La plupart des prêtres

de Boccob sont neutres car les opinions morales et éthiques trop tranchées sont mal vues au sein du culte. Ils doivent bien sûr maintenir l'équilibre entre tous les alignements.

Domaines : Connaissance, Duperie, Magie. **Arme** : bâton.

BRALM

(La Reine Volante, la Déesse de la Ruche, la Dame Travailleuse), N (LN), déesse mineure des Insectes et du Labeur

Bralm est représentée sous les traits d'une femme d'âge mûr aux cheveux châtains et parfois dotée d'ailes d'insecte. Elle fait montre de bienveillance à l'égard du panthéon suellois, mais elle n'a pas de véritable allié car elle juge autrui sur ses talents, pas sur son âge ou sur son statut. Trithéréon a gagné son inimitié en raison de son individualisme et elle évite les divinités du feu telles que Pyrémius et Joramie en raison de son aversion pour cet élément. Son symbole est une guêpe géante et une nuée d'insectes.

Chacun a sa place dans la société et chacun doit y jouer un rôle, même lorsque l'on n'en saisit pas toute la dimension. Il faut obéir aux aînés et aux chefs, mais également les prendre pour exemples. Travaille dur et sois fier de ce que tu réalises. Les insectes de la ruche ont emprunté cette voie, certains se sacrifiant pour le bien de la communauté. Certaines factions de l'Église élèvent des insectes afin qu'on les vénère, d'autres des insectes géants en guise de gardes.

Les prêtres de Bralm supervisent les tâches compliquées impliquant un grand nombre de personnes. Il s'agit donc d'officiers militaires, de contremaîtres, etc. Ils interviennent pour que les insectes ne détruisent pas les récoltes et n'hésitent pas à se salir les mains quand cela est nécessaire. Ils aiment prendre la tête d'un groupe pour imposer l'ordre aux individus les plus récalcitrants. Ils prient à l'aube et au coucher du soleil.

Domaines : Faune, Force, Loi. **Arme** : bâton.

CÉLESTIAN

(Le Voyageur), N (NB), dieu intermédiaire des Étoiles, de l'Espace et des Voyageurs

Célestian est un doux dieu œridien. Frère de Fharlanghn (qui est aussi son seul allié véritable), il apprécie la distance des étoiles et des plans plutôt que la Tærre. C'est un homme d'âge mûr à la peau noire, qui porte constamment son symbole : un joyau incrusté d'un rubis, d'une hyacinthe, d'une topaze, d'une émeraude, d'un saphir, d'une améthyste et d'un diamant. La Tærre abrite peu de ses disciples mais leurs rangs renferment cependant nombre de créatures étranges qui vivent au-dessus et en dessous de la voûte étoilée.

Les lointaines étoiles constituent une invitation au voyage. Voyage loin de chez toi comme le font les étoiles. Elles sont éternelles et toujours heureuses de guider les pas des voyageurs. Les étoiles dévoilent leurs secrets à ceux qui prennent la peine de les étudier. Les prêtres sont divisés en sept ordres de connaissance et de pouvoir, sans qu'il leur soit nécessaire de porter un titre particulier. Le symbole sacré de chacun diffère selon la gemme que l'on trouve en son centre.

La plupart des prêtres de Célestian sont des érudits, des astronomes, des explorateurs planaires, voire des marins. Ils fouillent le monde, les cieux et les plans à la recherche d'artefacts des étoiles, de fragments de météorites et de connaissances relatives à l'espace ou aux plans. Nombre effectuent un pèlerinage jusqu'à un lieu sacré des Hautes-Cimes. Célestian est une divinité appréciée des personnages bons issus de races inhumaines habituellement mauvaises. Bien que leurs yeux ne tolèrent pas la lueur du soleil, ils voient une part d'espoir et d'acceptation dans la lumière des étoiles.

Domaines : Connaissance, Protection, Voyage. **Arme** : lance.

CYNDOR

(Gardien de l'Infinité, l'Illimitable), LN, dieu mineur du Temps, de l'Infinité et de la Continuité

Cyndor a trois devoirs : méditer sur la façon dont la manipulation de l'espace-temps peut affecter l'univers, consigner les faits et gestes de toutes les créatures de la Tærre dans son *Grimoire perpétuel* et protéger le cours du temps des êtres puissants susceptibles de l'altérer pour en tirer parti. Ce dieu œridien incarne le concept de prédestination, mais son opinion diffère de celle d'Istus, ou même de celle de son allié (et supérieur) Lendor. Il ressemble à la silhouette d'un homme de grande taille, privé de traits mais doté de membres impressionnants, représentant ainsi l'incognoscible et inexorable passage du temps. Son symbole est un sablier noir et blanc, symbole de l'infinité.

Le temps n'est pas statique mais s'écoule depuis le passé jusqu'au futur en passant par le présent. Les événements du passé provoquent ceux du présent, qui eux-mêmes ont des conséquences sur le futur, aussi lointain soit-il. Il est inutile de se préoccuper des choix que l'on fait, car tous sont joués d'avance et le destin de chacun se base sur ses choix. L'augure n'est qu'un onguent moral permettant de se réaliser et d'accepter la place que l'on occupe dans le cours de la vie.

Les prêtres de Cyndor se retrouvent non loin des sites d'importance quant au passage du temps. Ils se réfèrent à des sources anciennes pour manigancer le cours de l'histoire et prédire le futur, et ils jouent souvent un rôle de conseiller ou de prophète. Ils conspuent les diseuses de bonne aventure et autres soi-disant prophètes. Enfin, ils voyagent aux côtés d'individus à l'avenir prometteur.

Domaines : Loi, Protection, Voyage. **Arme** : fronde.

DALT

CB, dieu mineur des Portails, des Huis, des Enceintes, des Serrures et des Clefs

Alors qu'il cherchait à libérer son frère Vatun, Dalt fut oublié pendant de nombreuses années. Il a depuis



recouvré sa place aux côtés des autres dieux mais n'est essentiellement vénéré que par les Sulois du sud-est. Il s'adresse aux autres divinités de la Flannesse (à l'exception de Telchur) pour leur demander de l'aide dans le cadre de sa quête. Dalt est représenté sous les traits d'un vieil homme à la chevelure blanche et ébouriffée et au regard perçant, mais il adopte aussi l'apparence d'un jeune voleur aux cheveux roux. Son symbole est une porte verrouillée dans la serrure de laquelle est plongée une clef squelettique.

Affronte l'adversité sous différents angles et une solution se présentera à toi. Dalt tente de concevoir la meilleure souricière possible tout en sachant qu'il est la meilleure souris. Son nom bénit les forteresses, les prisons, les coffres renfermant des objets précieux et même la construction de nouvelles demeures. Ses églises abritent des prêtres qui mettent tout sous clef et d'autres qui déverrouillent tout se qui leur passe sous la main, chaque faction reconnaissant parfaitement l'utilité de l'autre.

Les prêtres de Dalt ressemblent à leur dieu. Ils bricolent dans leur atelier, fabriquent des serrures et des pièges, puis décident soudainement de se jouer de leur propre travail. Ils enseignent leurs talents de construction aux charpentiers, aux maçons et aux serruriers, tout en formant voleurs et espions dans l'art du crochetage. Toutefois, ils ne prennent pour apprentis que ceux qui mettent leurs talents au service du Bien. Ils dérobent leurs objets de valeur à ceux qui n'en font qu'un usage purement égoïste ou qui ne les méritent pas. Ils aiment parcourir les villes et les donjons, à la recherche d'obstacles à la hauteur de leur talent.

Domaines : Bien, Chaos, Duperie, Protection, Voyage. **Arme :** dague.

DELLEB

(L'Érudit, le Scribe), LB, dieu mineur de la Raison, de l'Entendement et des Études

Delleb est un dieu œridien dépeint comme un noble scribe ou un homme grisonnant et fort bien vêtu portant un grand livre blanc (son symbole sacré). Bien qu'il préfère les débats aux combats, il se servit de sa plume de phœnix comme d'une fléchette pour se débarrasser du jeune et meurtrier Hextor. Il s'intéresse à toutes les formes de connaissances utiles ou intéressantes mais n'aime guère la fiction et le langage trop verbeux. Il se lie facilement d'amitié avec tous ceux qui ne sont pas maléfiques ou qui ne s'opposent pas au savoir. On dit qu'il soutint Daern, l'héroïne divine des défenses et des fortifications, à la place qu'elle occupe aujourd'hui.

L'accumulation de connaissances est le but même de la vie. Ce qu'on ne saurait apprendre d'autrui, on doit le découvrir dans les livres. Lorsque ces derniers font défaut, on passe alors au stade de l'expérimentation. Une heure d'étude est une heure profitable. Les émotions présentent un danger quand elles obscurcissent les facultés de jugement. Il faut éduquer les ignorants et les novices.

Les prêtres de Delleb se renseignent à propos des étrangers, écoutent attentivement les récits des bardes, compulsent de vieux grimoires et étudient des langues mortes dans l'espoir de découvrir d'importantes connaissances oubliées. Ils utilisent leur savoir pour aider leur prochain, qu'il s'agisse de concevoir un fourneau tirant mieux ou un pont pour une grande ville. Sans doute n'ont-ils pas les compétences nécessaires à la construction de tels ouvrages, mais au moins savent-ils les penser. Ils voyagent dans le but d'étudier des tomes nouvellement exhumés et partent à l'aventure pour explorer des sites mythologiques.

Domaines : Bien, Connaissance, Loi, Magie. **Arme :** dard.

EHLONNA

(des Forêts), NB, déesse intermédiaire des Forêts, des Bois, de la Faune et de la Flore, et de la Fertilité

Ehlonna est une très vieille déesse. Elle combat ceux qui privent et saignent les forêts de leurs ressources et de leur beauté. Représentée sous les traits d'une humaine aux cheveux noirs ou d'une elfe aux cheveux d'or (forme sous laquelle on l'appelle Ehlenestra), son serviteur est Novélie, un planétar dont le cœur est si pur que les licornes en pleurent. Elle entretient avec Obad-Haï une rivalité des plus hostiles mais fait montre de bienveillance à l'égard des dieux elfes et des divinités d'alignement bon. Son symbole est la licorne.

Les forêts ne sont qu'abondance de vie. Leurs secrets doivent être colportés afin que tous les peuples vivent en harmonie avec la nature. Ceux qui les exploitent doivent être éliminés d'une manière ou d'une autre. Les plantes et les animaux de la forêt sont des dons de la nature, pas de simples butins à piller.

La majeure partie du clergé d'Ehlonna est constitué de femmes, notamment d'humaines, d'elfes et de fées. Elles vivent dans les forêts, s'entendent à merveille avec les druides et les rôdeurs, et empêchent les incursions de monstres, de chasseurs et de bûcherons. Elles instruisent tous ceux qui désirent vivre en harmonie avec la nature comme le font les animaux. Face aux indésirables, elles font d'abord preuve de courtoisie mais n'hésitent pas à user d'une grande violence si nécessaire. Elles voyagent pour faire connaître leurs préceptes ou pour assurer la protection d'une forêt en danger.

Domaines : Bien, Faune, Flore, Soleil. **Armes :** arc long (g), épée longue (g).

ÉRYTHNUL

(La Horde), CM (CN), dieu intermédiaire de la Haine, de la Jalousie, de la Malice, de la Panique, de la Laideur et des Carnages

Érythnul est le pendant indiscipliné d'Hextor, son prédécesseur en quelque sorte, face auquel il perd de nombreux adorateurs. La simple vue de ce dieu œridien est insoutenable. Il affiche une peau rougeâtre, des vêtements aux teintes semblables et il est bâti tout en muscles.

Il porte une grosse masse en pierre qui pousse un grincement perçant inspirant la terreur à ses adversaires quand il la brandit. Son titre vient de la forme qu'il adopte au combat (humain, gnoll, gobelours, ogre et troll à tour de rôle), mais également du fait que le sang de ses plaies se transforme en créatures quand il touche le sol. Ses symboles sont une goutte de sang et un masque hideux.

Anéantis quiconque tente de dérober ce qui est tien. Empare-toi de ce qui ne t'appartiens pas. Béni soit celui qui vole son rival. Mutile ceux que tu ne saurais terrasser et terrorise ceux que tu ne saurais estropier. Tout carnage est une bonne chose et rien ne doit t'empêcher de verser le sang de ton ennemi. Quand Érythnul t'octroie le don de rage sanguinaire, fais-en bon usage. Tous les sites ayant abrité de véritables carnages sont des lieux sacrés aux yeux de l'Église d'Érythnul.

Les prêtres d'Érythnul sont des individus cruels, sadiques et détestables. Ils fomentent révoltes, meurtres et émeutes dans les contrées civilisées, mènent des compagnies de bandits, de pillards ou de monstres, et se livrent au meurtre quand ils s'ennuient. Ils défigurent toute forme de beauté pour leur plus grand plaisir. Ils n'hésitent pas à trahir leurs propres alliés quand cela est nécessaire. Ils voyagent pour propager laideur et dissensions dans les havres de paix ou encore pour fuir tous ceux qui les persécutent.

Domaines : Chaos, Duperie, Guerre, Mal. **Arme** : masse d'armes lourde.

FHARLANGHN

(Celui Qui Campe à l'Horizon), N (NB), dieu intermédiaire des Horizons, de la Distance, du Voyage et des Routes

Fharlanghn est représenté sous les traits d'un vieillard hâlé à la peau parcheminée et aux yeux verts pétillants. Frère du dieu œridien Célestian, il est en bons termes avec les dieux de la terre non mauvais et plusieurs dieux de la nature. On l'associe parfois à Atroa. Son symbole est un disque en bois arborant une courbe qui représente l'horizon. D'ailleurs, il porte une version magique de ce symbole, appelée le *disque de la Tærre*. Il est le dieu tutélaire de tous ceux qui parcourent de longues distances (cela vaut aussi pour les tunnels, les cols montagneux et les Ténèbres soutærrainnes).

Les gens doivent toujours être en mouvement et faire de nouvelles découvertes. Ne tournez jamais le dos à une occasion de voyager, car le monde peut changer en l'espace d'une nuit, sans compter que l'on a parfois besoin d'une nouvelle demeure. L'inspiration se dissimule souvent derrière l'horizon – l'autre bout du monde abrite de nouveaux peuples, de nouvelles cultures, de nouveaux enchantements et de nouvelles routes à emprunter. L'Église est constituée de prêtres errants (qui se vêtent de vert et desservent ceux qu'ils croisent sur les routes) et de prêtres sédentaires (qui se vêtent de brun et n'ont généralement plus l'âge de voyager).



Prêtres de Lendor, Istus, Boccob, Célestian et Fharlanghn

Les prêtres de Fharlanghn parcourent le monde en quête de nouvelles sensations. Ils bénissent les caravanes, explorent les contrées exotiques, éclairent la marche des armées et couchent sur le papier ce qu'ils voient au sujet de peuples et de nations distants. Comme ils connaissent beaucoup de langues et de cultures, ce sont des interprètes et des diplomates. Nombre contribuent à la construction de routes et de ponts. Enfin, une paire de chaussure fabriquée par l'un de ses prêtres est dite inusable.

Domaines : Chance, Protection, Voyage. **Arme** : bâton.

FORTUBO

LB (LN), dieu mineur de la Pierre, des Métaux, des Montagnes et des Gardiens

Jadis, Fortubo était un dieu suellois, mais il renonça à cette race au profit des nains quand il découvrit que les Suellois étaient responsables de la création des maléfiques derros. Il s'entend bien avec les dieux du panthéon nain mais évite les autres, à l'exception de son frère Jascar. Son symbole sacré est un marteau de guerre à la tête rougeoyante. Son arme personnelle est un grand marteau de guerre, appelé *Golbi*, qui lui revient en main quand il le lance et qui serait un présent du dieu nain Moradin. Il prend la forme d'un petit Suellois barbu qui ressemble à un nain.

Concentre-toi sur ta mission. Ne te laisse pas distraire et veille au bien-être de la communauté. Communie avec la pierre et ne taille jamais plus que ce dont la communauté a besoin. Ne cède pas au vol, au meurtre ou au mal, car cela ne peut que nuire aux nains. Fortubo protège les communautés de nains et accueille des prêtres des deux sexes, plus particulièrement les couples mariés.

Les prêtres de Fortubo se chargent des défenses dans leurs moindres détails et sont plus que disposés à endosser de lourdes responsabilités quand nul autre n'a la carrure nécessaire. Ils traquent les orques et les gobelins, qui saignent la terre avec leurs tunnels inutiles. N'importe quel marteau de guerre lui fait office de symbole sacré. On dit que Fortubo bénit les couples de prêtres mariés et que leurs enfants viennent au monde avec une perspicacité et une endurance exceptionnelles.

Domaines : Bien, Loi, Protection, Terre. **Arme** : marteau de guerre (g).

GESHTAÏ

(Fille de l'Oasis), N, déesse mineure des Lacs, des Rivières, des Puits et des Ruisseaux

Geshtaï est dépeinte sous les traits d'une jeune Baklunie qui se tient près d'une mare, le plus souvent avec une cruche en terre à la main. Son poisson domestique, Gumus, convoque des créatures de l'eau pour la remplir. Aujourd'hui vénérée par les nomades, les voyageurs et les fermiers en terre baklunie, elle a bon caractère et considère son prochain avec attention et patience. Elle n'aime pas les dieux du feu et les propagateurs de maladies ou de poisons, ce qui vaut particulièrement pour Pyrémius. Son symbole est une trombe d'eau.

La quiétude est félicité et nul ne devrait briser cette dernière sans les meilleures raisons du monde. En cas d'interruption, luttez jusqu'à l'effacer, telle la pierre qui brise la surface d'un lac pour finalement disparaître. À l'instar de la quiétude, l'eau est rare mais indispensable à la vie. L'eau est plus précieuse que l'or car l'homme assoiffé ne saurait boire ses richesses.

Les prêtres de Geshtaï protègent les points d'eau précieux, qu'il s'agisse de lacs, de cours d'eau, d'oasis ou de puits, s'assurant ainsi qu'ils ne soient pas détruits et que chacun puisse s'y abreuver. Ils parcourent les déserts où se perdent souvent les voyageurs et les guident jusqu'à une source. Certains explorent les rives de rivières pour en apprendre davantage. Ils traquent tous ceux qui usent de magie destructive au détriment de réserves d'eau naturelles et qui les contaminent aux moyens de maladies et de poisons.

Domaines : Eau, Flore, Voyage. **Arme** : lance.

HÉRONÉUS

(L'Invincible, le Valeureux Chevalier, l'Archipaladin), LB, dieu intermédiaire de la Chevalerie, de la Justice, de l'Honneur, de la Guerre, de l'Audace et de la Vaillance

Héronéus est le champion œridien du Bien et de la vertu. Il guerroie contre le Mal sous toutes ses formes, mais surtout contre son demi-frère et grand rival, Hextor. Il est grand, a la peau cuivrée, les cheveux châtain roux et les yeux ambrés, et il porte une magnifique cotte de mailles. À sa naissance, on recouvrit sa peau d'une solution secrète, appelée *baume d'écume*, qui le rendit quasiment invincible. Son symbole est un éclair argenté. Ses alliés sont les autres dieux qui combattent le Mal, et ses ennemis sont toux ceux qui encouragent la souffrance. Connu pour sa merveilleuse hache magique, il a récemment décidé de troquer celle-ci contre une épée longue de manière à attirer à sa cause soldats, paladins et autres chefs.

Le monde est un endroit dangereux offrant de perpétuels défis à ceux qui combattent pour la justice et la protection des faibles comme des innocents. Conduis-toi toujours avec honneur et défend les vertus de la justice et de la chevalerie, en pensées comme en actes. Face au danger, use d'assurance et de calme. La gloire naît de la défaite du Mal et la vertu récompense celui qui défend les préceptes d'Héronéus.

L'Église d'Héronéus est très militarisée, défend de nombreuses causes et lance des croisades pour combattre le Mal. Ses prêtres parcourent le monde, luttant contre le Mal comme l'exige leur Église. Les vieux prêtres sont des juges, des stratèges et des instructeurs militaires. Nombre des plus puissants prêtres d'Héronéus se sont embaumés du *meersalm* pour bénéficier de sa protection, mais certains n'ont pas survécu à l'opération.

Domaines : Bien, Guerre, Loi. **Armes** : épée longue (g) ou hache d'armes (g).

HEXTOR

(Le Fléau de Guerre, Champion du Mal, Héraut des Enfers), LM, dieu intermédiaire de la Guerre, de la



Discorde, des Massacres, du Conflit, de la Forme physique et de la Tyrannie

Hextor est l'ennemi juré d'Héronéus, qui est son frère et un autre dieu de la guerre œridien. Il cherche à conquérir et à anéantir tous ceux qui s'opposent à lui. Il est dépeint comme un bel homme aux cheveux noirs et à la peau claire quand il évoque le dieu qui règne par la force. Sous son aspect le plus violent, il adopte l'allure d'un humanoïde à la peau grise doté de six bras. Sous cette forme, il tient une arme différente dans chaque main et porte une armure d'écailles en fer arborant de nombreuses fioritures morbides. Son icône est le *symbole de Haine et de Discorde*, six flèches tournées vers le bas rappelant la forme d'un éventail.

Le monde est un lieu sombre et sanglant où les forts règnent sur les faibles, où le pouvoir est la seule et unique récompense. Il est souvent nécessaire de se montrer cruel et sans merci pour parvenir à ses fins, ce qui a parfois de graves conséquences. L'ordre doit être forgé du tissu du Chaos et la Loi de l'anarchie. Chacun doit obéir aux forces de la tyrannie et les dissidents doivent être éliminés. La plupart des temples consacrés à Hextor sont bâtis sur des sites où se sont déroulées de grandes batailles.

Les prêtres d'Hextor s'exercent constamment à l'art de la guerre, car ils mènent les assauts contre les rebelles et autres faiseurs de bien. Nombre servent de vils et puissantes leaders, alors que d'autres réalisent de brillantes carrières politiques, particulièrement dans l'ancien Grand royaume. De petits groupes d'individus frappent depuis leurs églises pour semer la discorde en terre ennemie, rongeant des nations depuis l'intérieur pour qu'elles tombent sous le joug d'Hextor.

Domaines : Destruction, Guerre, Loi, Mal. **Arme** : fléau d'armes (g).

INCABULOS

(Le Cavalier Noir), NM, dieu supérieur des Fléaux, de la Maladie, de la Famine, des Cauchemars, de la Sécheresse et des Catastrophes

Incabulos est une terrifiante puissance crainte des mortels, des fiélons et même des autres dieux selon certains bruits. Le père des épidémies affiche une apparence horrible – un corps déformé, des mains squelettiques, un visage cauchemardesque et une robe noire rayée d'orange et de vert. Il monte un destrier noir et est accompagné de guenaudes. Tous ceux qui croisent son regard sombrent dans un sommeil hanté de cauchemars. Son bâton cause des plaies suintantes et flétrit les chairs. Son symbole est l'icône magique représentant l'œil de la possession. Incabulos hait tous les dieux mais est indifférent à l'égard de Nérull, qui complète l'œuvre qu'il commence.

Les souffrances du monde constituent le régime d'Incabulos. Maladies, famines et autres calamités lui offrent puissance. Certains prétendent qu'il est possible de se protéger du cavalier noir, voire de l'apaiser par le biais de prières, mais cela ne fait que retarder l'inévitable. Le monde des rêves est son champ de bataille et il livre la guerre aux âmes comme il putréfie les corps.

Les prêtres d'Incabulos sont des individus cachottiers et paranoïaques. Craignant les persécutions des bonnes gens comme des mauvaises, ils ne se dévoilent que lorsque le besoin s'en fait sentir, par exemple quand il s'agit d'attiser des souffrances. Les grands prêtres usent de menaces et de peur pour pousser les plus jeunes à conserver le secret. Ils aiment se livrer à la torture et propager des maladies. Ils voyagent dans le but de découvrir de nouvelles communautés à infecter, d'échapper à ceux qui veulent leur perte et d'isoler des maladies exotiques.

Domaines : Destruction, Mal, Mort. **Arme** : bâton.

ISTUS

(Notre Dame du Destin, l'Achrome et la Très-Chromatique), N, déesse supérieure du Destin, de la Destinée, de la Divination, de l'Avenir et de l'Honnêteté

Istus est la plus puissante des divinités baklunies. Elle prend la forme d'une Baklunie de tout âge et de toute apparence, qui ne se sépare jamais de son fuseau d'or (son symbole sacré) avec lequel elle crée les filaments du destin. Elle se tient à l'écart des autres dieux et ne s'intéresse qu'au destin de l'univers et de ses habitants. Son compagnon occasionnel est un être vaporeux qui serait un prince du plan du Temps.

Chaque chose est liée aux autres par des filaments invisibles qui tirent et contractent le temps. Les choix de chacun affectent certains filaments, ce qui permet de modifier le cours du destin dans une certaine mesure. Toutefois, quelques toiles sont suffisamment résistantes pour qu'on ne puisse les fuir. L'individu attentif est capable de comprendre ces filaments et de les observer afin d'entrevoir l'avenir. Accepter son destin est le meilleur service que l'on puisse se rendre. Mentir au sujet du rôle que l'on joue dans le monde n'apporte que ruine et désastre.

Les prêtres d'Istus ont été les témoins des extrêmes du destin, de la mort d'innocents à des royaumes placés sous le contrôle de sadiques, en passant par des enfants recouvrant de maladies mortelles ou des despotes se tuant par accident. Du coup, la plupart de ses prêtres adoptent une attitude cynique ou stoïque. Certains individus la servent toutefois parce qu'ils ont le sentiment que le destin les récompense. De grandes personnalités font appel à eux dans le cadre de divinations et de prédictions.

Domaines : Chance, Chaos, Connaissance, Loi. **Arme** : toile d'Istus (pas d'arme équivalente).

IUZ

(Le Maléfique, l'Ancien), CM, demi-dieu de la Fourberie, de la Souffrance, de l'Oppression et du Mal

Certaines rumeurs prétendent que Iuz est le fils du seigneur démon Graz'zt et de la puissante magicienne Iggwilv. Prenant sur la Tærre l'apparence d'un vieillard ratatiné ou d'un gigantesque démon, Iuz possèdent nombre d'alliés infernaux et se fait passer pour d'autres dieux afin de tromper les mortels et d'accroître la taille de

ses terres. Malgré les revers de fortune qu'il a subis depuis la guerre de Faucongris, il n'en reste pas moins une grande menace pour l'équilibre. Son symbole est un crâne menaçant et il vous une haine toute particulière à Zagyg, Vecna, Saint Cuthbert et Faucongris.

Les faibles doivent être exploités, torturés et privés de tout espoir. De leur côté, les forts doivent veiller à ne pas être trahis par leurs subordonnés. La souffrance est synonyme de pouvoir et il est nécessaire de faire le mal pour démontrer sa puissance. Foule du pied les individus méprisables. Obéis à Iuz, car ceux qui le défient ne connaîtront que souffrances éternelles. Les prêtres de Iuz se livrent à des actes de torture et de cruauté sur toux ceux qui s'opposent à eux.

Iuz ne tolère que le fanatisme et l'obéissance absolue. Ses prêtres tentent constamment de surpasser leur prochain en termes de cruauté et de vilenie. Ils prouvent leur supériorité en se livrant à la chasse, les licornes et les paladins étant les trophées les plus recherchés. Ils créent des sorts et des objets magiques particulièrement puissants et maléfiques, et parcourent le monde pour perpétrer le mal et débusquer les ennemis de Iuz. Ce dernier a sous ses ordres directs les Âmes damnées – deux tiers (majeur et mineur) de six conseillers chacun (des prêtres et des magiciens) – et l'Âme en Peine, constituée de six espions malfaisants qui parcourent le monde.

Domaines : Chaos, Duperie, Mal. **Arme :** épée à deux mains (g).

JASCAR

LB, dieu mineur des Collines et des Montagnes

Jascar est le frère de Fortubo et l'ennemi juré de Beltar. Son symbole sacré est un sommet montagneux enneigé. Avec sa barbe noire et son étincelante cuirasse argentée, Jascar ne ressemble guère aux Suellois qui le vénèrent, mais il inspire toutefois la peur aux orques et aux gobelins. Parfois, il est représenté tel un cheval ou un pégase – deux formes qu'il lui arriva d'emprunter pour combattre Beltar. Phaulkon l'aide souvent à défendre la cause du Bien et son marteau de guerre est le fléau de tous les morts-vivants. Hormis Phaulkon et Fortubo, Jascar s'entretient rarement avec les dieux car il est pris pour un “ original ” peu fréquentable.

Pas de quartier pour les monstres maléfiques comme les orques et les gobelinoïdes et pour tous ceux qui souhaitent défigurer les belles collines et montagnes. Protège les collines et les montagnes des forces du Mal et tu découvriras les trésors que Jascar laisse sous terre à l'attention des bonnes gens. L'Église enseigne les tactiques les plus courantes utilisées par les humanoïdes mauvais.

Les prêtres de Jascar prennent souvent la tête des croisades souterraines lancées contre les monstres maléfiques. Ils évaluent les métaux précieux et conseillent les mineurs sur la façon de creuser en toute sécurité tout en causant le minimum de dommages à l'environnement. Leur obstination les marginalise souvent, mais ils sont dignes de confiance et un temple entier peut se mobiliser en cas de crise. Le réseau que constitue la foi multiraciale de Jascar est aussi solide que la pierre.

Domaines : Bien, Loi, Protection, Terre. **Arme :** marteau de guerre (g).

JORAMIE

(La Querelleuse), N (NB), déesse mineure du Feu, des Volcans, du Courroux, de la Colère et des Querelles

Joramie est une déesse colérique mais généralement bonne. Représentée sous les traits d'une femme quelconque aux cheveux roux et au poing levé, Joramie discute par plaisir et use d'arguments émouvants quand la raison ne peut l'emporter. Elle s'entend bien avec les dieux non mauvais dynamiques, mais elle méprise les êtres froids comme son étrange amant Zodal, Delleb et Rao. Son symbole sacré est un volcan.

Rien n'est plus beau que la danse des flammes et les motifs tortueux que dessine la roche en fusion, qui symbolisent la lutte entre la terre et le feu. Donne libre cours à tes passions et ne recule jamais lorsque tu as la possibilité de rallier autrui à ton point de vue. Chaque individu est constitué d'idéaux et d'opinions. Toute opinion rivale est un défi auquel il faut répondre avec autant de ferveur que si tu étais l'objet d'une menace physique.

Les prêtres de Joramie font de bons leaders politiques et révolutionnaires. Ils défendent leurs idéaux jusqu'à la mort et ont le chic pour inspirer autrui d'en faire autant. Nombre sont des diplomates détachés auprès de petites nations dynamiques, où leur tendance à échauffer les débats rend leur nation d'adoption plus puissante qu'elle ne l'est réellement. Ils partent à l'aventure pour trouver des causes à défendre et de nouvelles personnes avec lesquelles débattre.

Domaines : Destruction, Feu, Guerre. **Arme :** bâton.

KORD

(Le Lutteur), CB, dieu intermédiaire de l'Athlétisme, des Exploits physiques, de la Lutte, de la Force et du Courage

Kord est un dieu suellois dont la force physique rivalise presque avec celle de son grand-père, Lendor. Fils de Phaulkon et de Syrul, c'est un homme très musclé, à la barbe et aux longs cheveux roux, qui porte des gantelets en peau de dragon blanc, des bottes bleues et une grosse ceinture rouge. Ces objets constituent son symbole sacré, bien qu'on l'identifie également à une étoile composée de lances et de masses d'armes. Il combat à l'aide de son épée à deux mains intelligentes, *Kelmar*. Quand il est blessé, une rage sanguinaire s'empare de lui, si violente que seul Lendor est capable de l'en sortir. Cela explique d'ailleurs que les prêtres de Kord se rangent toujours à l'avis des prêtres de Lendor. On dit de ce dieu qu'il a entretenu de nombreuses liaisons avec des mortelles, des elfes et même des géantes. Du reste, beaucoup de récits abordent le thème des héros nés de telles unions.

Les forts doivent conduire les faibles. Le courage est la plus grande vertu d'un souverain. La lâcheté ne mène à rien. Kord adore les défis et autres épreuves physiques. Ainsi, cet amour pousse de nombreuses tribus barbares à résoudre leurs querelles par le biais de compétitions sportives.

Les prêtres de Kord sont des chefs dans l'âme. Ils enseignent la force, organisent des tournois sportifs et relèvent des défis physiques. Le simple fait de mettre en doute leur forme physique est une grave insulte qui suscite immanquablement une démonstration de force de la part de l'offensé (bien qu'il fasse tout de même la différence entre un défi et une mission suicide). Ils ne portent jamais de peau de dragon (c'est un blasphème), sauf quand ils descendent de Kord. Enfin, ils pensent que la magie doit aider leurs alliés et non viser leurs ennemis.

Domaines : Bien, Chance, Chaos, Force. **Armes** : épée à deux mains (g), épée bâtarde (e).

KURELL

(La Main Glacée, le Cœur Dédaigné, le Coquin Vengeur), CN, dieu mineur de la Jalousie, de la Vengeance et du Vol

Kurell est un dieu œridien qui jadis aima Atroa. Cependant, il s'en détourna et s'éprit de Sotilion, la maîtresse de son frère Zilkus. Cette manœuvre lui valu de perdre les deux déesses, mais également la grâce de son frère. Aujourd'hui, sa jalousie explique sa solitude, alors que les autres protagonistes accepteraient certainement de le pardonner s'il leur exprimait ses regrets. Ses seuls alliés sont des dieux fougueux, moroses et réactionnaires : Joramie, Ralishaz et Trithéréon. Son symbole est une main renfermant une pièce brisée. Il est la divinité des voleurs, mais il est moins populaire que d'autres dieux comme Norébo et Olidammara, ce qui attise sa jalousie et l'encourage d'autant plus à leur dérober leurs disciples.

Tout désir doit être assouvi car le simple fait de prendre éveille le plaisir. La souffrance est impardonnable et seul un châtiment exemplaire rachète l'égarement. Les nantis ne méritent pas leurs richesses, ni le pouvoir et la chance qui ont fait d'eux ce qu'ils sont ; ils sont donc méprisables. Prends ce qui est tien de droit quand le moment s'en fait sentir ou sois condamné à la misère et à la pauvreté éternelles.

Les prêtres de Kurell sont égocentriques et ne font guère de prosélytisme, sauf quand ils peuvent en tirer un bénéfice immédiat. Ils prêchent l'exemple plutôt que les citations du dogme. D'aucuns mènent une carrière de voleur et d'autres passent leur temps à fomenter quelque vengeance contre leurs ennemis. Ils voyagent pour fuir un rival, pour trouver des objets de valeur à dérober ou pour oublier leur passé.

Domaines : Chance, Chaos, Duperie. **Arme** : épée courte (g).

LENDOR

(Prince du Temps, Maître des Flux Temporels), LN, dieu intermédiaire du Temps, des Flux Temporels, de la Patience et des Études

Lendor, le souverain et aïeul du panthéon suellois, est un robuste vieillard doté d'une barbe et de cheveux blancs. Détaché des affaires du monde parce qu'accaparé par des sujets plus importants, Lendor pense être supérieur aux autres dieux et à ses enfants. En effet, il a le pouvoir de bannir ces derniers et de déjouer leur magie. Selon les légendes, un coup de son épée, *Aurore*, aurait donné naissance au cours du temps aux premiers jours de l'univers. Son symbole sacré est un croissant de lune situé au premier plan d'une nouvelle lune entourée de quatorze étoiles (parfois plus ou moins).

Le temps s'écoule à l'infini et les sujets qui semblent les plus pressants font simplement partie d'un ensemble plus vaste. Pour saisir les voies de l'univers, il faut contempler l'ensemble de la mosaïque, pas une simple partie de celle-ci. L'âge amène l'expérience, la sagesse et le recul nécessaires pour comprendre le monde.

Les prêtres de Lendor sont généralement âgés. Ce sont des sages, les anciens de communautés et des archivistes. Ils entretiennent peu de liens avec le monde extérieur et restent parfois enfermés dans leurs bibliothèques ou temples pendant des années. De temps en temps, cette foi attire une jeune personne qui joue le rôle de conseiller errant, prêchant le besoin de conserver le présent à l'esprit. Ces prêcheurs deviennent souvent les conseillers de leaders conservateurs. Il leur arrive également de monter des expéditions visant à recouvrer de vieux grimoires et artefacts disparus depuis des générations.

Domaines : Connaissance, Loi, Protection. **Armes** : épée à deux mains (g), armes tranchantes et perforantes.

LIRR

(La Poétesse, la Savante), CB, déesse mineure de la Poésie, de la Prose, de la Littérature et de l'Art

Lirr est une jeune Œridienne aux longs cheveux noirs et aux yeux bleu foncé. Son symbole est un livre illustré et elle porte toujours un ouvrage renfermant tous les sorts, poèmes et autres œuvres d'art jamais créés. Elle fait montre de bienveillance à l'égard de tout être respectant le savoir, l'érudition et les arts, mais elle s'oppose vigoureusement à tous ceux qui détruisent ou dissimulent des œuvres et connaissances. Nombre d'ensorceleurs et de magiciens œridiens vénèrent Lirr, en particulier ceux qui méprisent la nature conservatrice et solitaire de Delleb.

Que ce soit par les rimes, la prose, les légendes ou les journaux intimes, les mots constituent les fondements de la civilisation. La protection des écrits permet de transmettre le savoir aux générations à venir et offre une base inaltérable aux traditions orales. L'art doit être respecté car il communique des sentiments et messages qu'on ne saurait résumer en quelques pages. Tout poème, livre ou œuvre que l'on détruit est un pan de l'histoire que l'on oublie.

Les prêtres de Lirr parcourent la Tærre à la recherche de connaissances, de nouvelles, de poèmes, de récits historiques, de magie et d'œuvres d'art. Ils s'introduisent discrètement dans les pays gouvernés par de belliqueux souverains (comme Iuz) afin d'en sauver des objets susceptibles d'être détruits, que ce soit par malice ou par ignorance. Beaucoup de prêtres sont également des bardes, mais qui ont la particularité de conter des récits ou de peindre plutôt que de chanter. Ils trouvent donc

aisément des emplois de précepteurs, de scribes et d'artistes variés. Les jeunes prêtres passent des mois à recopier les archives de leur temple, reproduisant livres, parchemins et œuvres d'art, qui sont ensuite diffusés afin que d'autres puissent les découvrir.

Domaines : Bien, Chaos, Connaissance, Magie, Voyage. **Armes :** lance, rapière (g).

LLERG

(Grand Ours, Croc Animal, Serpent Puissant, Dieu de la Force), CN, dieu mineur des Bêtes sauvages et de la Force

Comptant parmi les dieux suellois les plus barbares, Llerg ignore l'ensemble de ses semblables car il les considère trop civilisés. Il entretient une rivalité amicale avec Kord et voue toute sa haine à Telchur. C'est un homme fort et hirsute qui se vêt de fourrures et porte une large ceinture, mais on le représente également sous les traits d'un grand ours, d'un serpent ou d'un alligator. Ces animaux sont sacrés à ses yeux et constituent ses trois symboles. Au combat, il se sert d'une épée large ou adopte l'une de ses formes animales. Il est certainement l'aïeul des ours et des alligators sanguinaires, mais également des serpents géants. Il est populaire auprès des sauvages des jungles, qui l'appellent Hlerg.

Sois fort pour qu'on te respecte. Sois aussi féroce que les créations du règne animal. Les humains ont perdu le lien qu'ils entretenaient avec leur propre nature animale. Observe les techniques des prédateurs et tu recouvreras ton unité.

Les prêtres de Llerg choisissent l'un des animaux sacrés en guise de totem. Ils font office de médiateurs entre les tribus et n'hésitent pas à suivre leurs proies sur de grandes distances en période de disette. Pour s'assurer la victoire, ils bénissent les armes, les guerriers et les champs de bataille. En temps de paix, ils forment de jeunes guerriers au combat à mains nues et au maniement des armes. Certains prêtres ont des visions et voyagent pour en découvrir le sens.

Domaines : Chaos, Faune, Force. **Armes** : hache d'armes (g), épée longue (g).

LYDIA

NB, déesse mineure de la Musique, de la Connaissance et de la Lumière du Jour

Lydia est une sage déesse suelloise, représentée sous la forme d'une vieille femme dynamique, aux cheveux blancs et aux yeux bleu clair. Son symbole est une myriade de couleurs jaillissant de la paume de sa main. Elle est en contact avec beaucoup d'autres dieux, échangeant avec eux chants et informations. Elle est en quelque sorte le pendant de Pholtus, encourageant les libertés individuelles afin que chacun puisse contempler le halo de la vérité sans être aveuglé. Cela n'est pas pour déplaire à Trithéréon, qui lutte également pour la liberté des personnes.

Les gens doivent apprendre pour progresser. La musique est la clef de la connaissance. La lumière du jour permet à chacun de contempler sa propre ignorance. L'Église de Lydia souhaite que le savoir soit enseigné à chacun car elle hait les secrets et ceux qui conservent des informations au détriment d'autrui. Ses préceptes se présentent sous la forme de chansons que l'on apprend facilement par cœur, et son Église adapte souvent des récits historiques en ballades. Elle éduque également les femmes pour améliorer leur condition. Cela la rend certainement impopulaire au sein des patriarcats.

La plupart de ses prêtres sont des femmes. Elles éventent et diffusent des informations où qu'elles voyagent, et on les retrouve souvent en compagnie de prêtres de Fharlanghn. Elles doivent aider les femmes dénuées d'éducation et passent leur temps dans des villages, apprenant à lire aux mères comme aux enfants. Elles voyagent aussi pour découvrir des lieux de savoir oubliés, préférant alors s'inspirer de récits et de faits historiques que de ouï-dire ou de fables imaginaires.

Domaines : Bien, Connaissance, Soleil, Voyage. **Arme** : bâton de lumière (lance).

MAYAHEINE

(La Vierge Protectrice), LB, demi-déesse de la Protection, de la Justice et de la Vaillance

Mayaheine est un paladin de Pélor qui a récemment atteint le statut de divinité. Son rôle est de combattre les puissances des ténèbres et du Mal. Elle est dépeinte telle une femme de très grande taille, aux yeux bleus et aux cheveux roux doré, équipée pour se battre. Son bouclier, *Champion de l'Espoir*, renvoie toute magie maléfique vers sa source, et son épée bâtarde, *Triomphe*, étourdit les fiélons et tyrans d'un simple contact. Ses symboles sacrés sont un bouclier et une épée bâtarde, une broche en forme de soleil, deux sphères dorées et deux runes symbolisant la victoire. Bien qu'elle soit une excellente guerrière, elle est avant tout une protectrice.

Protège ceux qui sont dans le besoin. Pour le bien de la vie, il est nécessaire de défendre les faibles et les innocents. En cas de troubles ou de danger, le courage, la force d'âme et la persévérance sont des vertus. L'adhésion aux concepts de justice, d'équité et de droiture est cruciale. Obéis à Pélor le Père Soleil comme tu te voues à la Vierge Protectrice. Mayaheine fit un long périple pour venir en aide à notre monde et il en sera de même pour que les croyants observent son verbe.

Les prêtres de Mayaheine se forment et entraînent leur prochain à l'autodéfense. Ils participent à l'édification des murs d'enceinte des villes, mais aussi à d'autres constructions protectrices. Nombre sont les chefs de communautés, leur incroyable sens de la justice en faisant également d'excellents juges. Ils voyagent afin de prouver leur courage, de défaire le Mal et de raser toutes ses enclaves. Cette foi parraine de nombreux paladins et s'entend bien avec certains issus d'autres cultes. Ils respectent toujours les prêtres de Pélor car sans lui, leur religion n'existerait même pas sur la Tærre.

Domaines : Bien, Guerre, Loi, Protection. **Armes** : épée bâtarde (e), masse d'armes, arc long (g).



MERIKKA

(La Dame des Calendes), LB, demi-déesse de l'Élevage, de l'Agriculture et de la Maison

Marikka est une paisible déesse œridienne qui reçoit ses instructions de Cyndor et s'entend avec ses cousins (les dieux des saisons) pour permettre aux fermiers de planter et de récolter au moment opportun. Elle mène le cycle de vie familial par le biais des jours, des saisons et des années. Son obsession des dates et des cycles en fait la divinité tutélaire des femmes enceintes. C'est une femme aux cheveux gris et à la beauté passée qui tient un panier rempli de grains et un long parchemin, ces derniers constituant son symbole sacré. Un temps durant, Zagig Yragerne l'emprisonna sous le château de Faucongris, mais un groupe d'aventuriers parvint à l'en sauver. Elle n'apprécie guère les dieux chaotiques, ni ceux qui perturbent son travail.

Une ferme bien tenue et une famille forte dépendent toutes deux de leur adhésion à un certain nombre de gestes quotidiens, de leur compréhension des rapports que les gens entretiennent et des conséquences de leurs actes. Les animaux n'engraissent que si on s'occupe d'eux, on ne peut planter les semences que si le champ a été labouré et le grain doit être rationné durant l'hiver si l'on ne veut pas mourir. Les époux se doivent un respect mutuel, les enfants doivent obéir à leurs parents, et les parents doivent aimer et éduquer leurs enfants. Passer outre ces préceptes mène à la ruine

Les prêtres de Merikka coordonnent l'action des fermiers afin que les cultures de chacun soient plantées et récoltées au meilleur moment possible. Ils interviennent en qualité de médiateurs entre les familles en guerre, veillent sur les femmes enceintes et célèbrent les cérémonies de passage à l'âge adulte ainsi que les mariages. La plupart des citadins les voient comme des émissaires de l'ordre établi, car ils font montre d'un dévouement sans bornes en des lieux fort éloignés de chez eux.

Domaines : Bien, Flore, Loi, Protection. **Arme** : serpe.

MOUQUOL

(Le Marchand), N, dieu mineur du Commerce, de la Négociation, de l'Entreprise, de l'Estimation et de la Réciprocité

Dans les terres baklunies, le commerce est l'affaire de Mouqol le Marchand. À l'instar d'Istus, il adopta une attitude neutre dans la guerre entre la Lumière et l'Obscurité qui précipita la chute de la mythique Hégire. Comme Geshtaï, il répondit aux besoins des deux camps. Certains récits décrivent les voyages de Mouqol au pays des génies, car il parvint à négocier avec ces clients fort difficiles en affaires. Le vrai don de Mouqol est le suivant : il parvient à distinguer les véritables désirs de ses clients et a le chic pour mettre la main sur de rares trésors qu'il rend ensuite à leur propriétaire légitime.

On ne gagne rien sans prendre de risques. Le marché parfait doit satisfaire à la fois les besoins et les désirs. Le sage connaît la valeur et le coût de chaque chose. La cupidité fait du nanti un débiteur. La vie n'est que question de transactions. Le bazar, ou place du marché, est un lieu sacré. D'ailleurs, certains marchés de grandes villes poussent autour de temples, mais la plupart abritent simplement une tente dans laquelle se trouve un autel consacré au dieu des marchands. La dîme n'existe pas, mais les négociants qui entreprennent des affaires au marché doivent s'acquitter de certains frais. Cet argent sert à couvrir les dépenses, mais tout surplus est reversé à des œuvres de charité car l'accumulation de richesses n'a aucun sens aux yeux de Mouqol. De son côté, l'art des négociations est plus important que tout car le marchandage relève quasiment du sacrement aux yeux des commerçants occidentaux.

Les prêtres de Mouqol sont courants parmi les populations baklunies, mais également parmi les janns et les hommes-poissons du Dramidj. Ils utilisent leurs pouvoirs afin de dissuader les voleurs, les fraudes et les tromperies magiques. Beaucoup sont capables d'estimer les biens courants, certains se spécialisant dans l'évaluation d'objets exotiques. La plupart voyagent durant une partie au moins de leur carrière, se joignant le plus souvent à des caravanes marchandes. Ils lisent les prières rituelles au matin, avant d'entamer leurs affaires ou leurs pérégrinations du jour.

Domaines : Connaissance, Duperie, Voyage. **Armes** : dague, arbalète légère.

MYHRISS

(Celle qui Fut Embrassée Trois Fois, La Vierge de la Lumière et de l'Obscurité), NB, déesse mineure de l'Amour, des Idylles et de la Beauté

Myhriss ressemble à une Flanna en passe de devenir adulte dont la chevelure est ornée d'une guirlande de fleurs, mais on la représente également sous les traits d'une femme splendide au teint et aux cheveux noirs, ou encore d'une magnifique femme à la peau hâlée. L'apparence aux cheveux noirs est associée au fouet, alors que son autre aspect préfère l'utilisation de l'arc court. Elle fait preuve de bienveillance et d'affection à l'égard des dieux bons, mais elle évite la compagnie des divinités hideuses, grossières ou haineuses. Bien que Wy-Djaz ne l'apprécie guère, Myhriss aime cette orgueilleuse déesse suelloise pour sa beauté manifeste.

L'amour est capable de soigner tous les maux du monde. Une belle idylle peut réconcilier les rivaux et nations en guerre, et la beauté seule peut briser le cœur d'une créature stupide ou d'un tyran. Souvent, la beauté est fragile, aussi faut-il la protéger de tout accident car sa destruction constitue une grande tragédie. La beauté prend de nombreuses formes, car même le plus maléfique des dragons rouges offre un magnifique spectacle quand il file dans les cieux. Célèbre la beauté, l'affection, les idylles et la beauté dès que l'occasion se présente.

Les prêtres de Myhriss voient les choses en rose et sont en perpétuelle recherche de signes d'amour et de beauté parmi les lieux et individus de leur entourage. Ils bénissent les jeunes amants, célèbrent les mariages,



créent des œuvres d'art et voyagent pour voir de belles gens et de splendides panoramas. Quelques-uns entreprennent une carrière de diplomate, car leur apparence et leur charisme apaisent les créatures les plus hostiles qui acceptent alors de les entendre. Certains sont des croisés qui livrent une véritable guerre à la haine et à la laideur, cherchant à vaincre tous ceux qui anéantissent la beauté, mais également les créatures dont la simple présence est insoutenable.

Domaines : Bien, Guérison, Protection. **Armes :** arc court (g), fouet (e).

NÉRULL

(Le Faucheur, l'Ennemi du Bien, Celui Qui Hait la Vie, le Semeur de Ténèbres), NM, dieu supérieur de la Mort, des Ténèbres, du Meurtre et du Monde soutærrain

Nérull est un vieux dieu flanna. Son nom est universellement connu et sa simple évocation inspire la crainte presque partout. C'est un être squelettique et rougeâtre, à l'épaisse chevelure verdâtre, au capuchon et à la tunique noirâtres, aux yeux, aux dents et aux ongles vert-de-gris. Son bâton noir, *Coupevie*, s'achève sur une lame de faux constituée d'une force rougeoyante et meurtrière. Les fiélons répondent à son appel plus par peur que par loyauté. Il hait toute forme de vie et n'hésite pas à terrasser les serviteurs qui lui déplaisent. Son symbole est un crâne et une faux. Parmi tous les autres dieux, il ne tolère qu'Incabulos, car celui-ci offre nombre d'âmes à son royaume.

Toutes les créatures sont égales au froid royaume de Nérull. Aux yeux du Faucheur, tout être vivant est un véritable affront et chaque mort offre une sombre étincelle de joie à son cœur depuis longtemps éteint. Ceux qui prient Nérull dans le but de l'apaiser ne font qu'attirer son attention et scellent du même coup leur destin. Ceux qui tuent en son nom doivent être récompensés.

Les prêtres de Nérull sont secrets et solitaires, car bien peu de créatures saines d'esprit acceptent leur présence. Il n'existe aucune Église formelle de Nérull, sauf dans les contrées les plus maléfiques. Les prêtres de Nérull commettent des meurtres qu'ils dédient à leur maître. Quand ils se font remarquer, ils fuient le plus loin possible et reprennent leurs exactions, se faisant passer pour d'innocents voyageurs alors qu'ils commettent de nombreux meurtres.

Domaines : Duperie, Mal, Mort. **Armes :** faux (g), dague, bâton, serpe.

NORÉBO

(Dieu du Jeu), CN, dieu mineur de la Chance, du Jeu et des Risques

Norébo est l'un des dieux suellois les plus populaires. Il est connu pour son amour des paris et des jeux de dés. Son symbole (deux dés à huit faces) provient d'ailleurs de ce fait. On l'a associé à de nombreuses déesses de son panthéon, mais il semble être le compagnon de Wy-Djaz depuis un millier d'années malgré leur différence d'alignement. Il méprise tout particulièrement Ralishaz, qui a donné une bien mauvaise réputation au jeu et aux risques. Norébo est un homme de taille, de corpulence et d'apparence moyennes, mais il est capable d'emprunter de nombreuses formes animales, notamment quand il souhaite rester caché.

La vie est emplie de risques et de hasards, le destin étant la seule chose qui la rende intéressante. La propriété et la vie sont des concepts bien fugaces, dont il vaut mieux profiter tant qu'on les possède. Son culte est répandu dans les terres barbares et les grandes villes. Les donations à ses temples (appelés églises du grand jeu) prennent généralement la forme de paris perdus (on peut bien sûr jouer sur place). Certains mécènes font des dons aux temples dans l'espoir de se protéger des voleurs et des assassins.

Les prêtres de Norébo parient sur tout et n'importe quoi et travaillent souvent dans des établissements de jeu. D'autres parcourent le monde pour offrir chance et éléments de risques à l'existence des gens. Ils aiment tout particulièrement embêter les prêtres et disciples ennuyeux de dieux rigides comme Allitur, Pholtus et Saint Cuthbert.

Domaines : Chance, Chaos, Duperie. **Arme :** dague.

OBAD-HAÏ

(Le Chalumeau), N, dieu intermédiaire de la Nature, des Bois, de la Liberté, de la Chasse et des Bêtes sauvages

Obad-Haï porte un bâton en cornu appelé le *bâton chalumeau*, qui permet à celui qui le brandit de se frayer un chemin au travers des périe qu'offrent la faune et la flore, ainsi que l'instrument à vent dont il tire son nom. Il est dépeint sous les traits d'un vieil ermite maigre et usé, même si les communautés inhumaines le dotent de leurs propres traits. Son symbole est une feuille et un gland de chêne. En raison de leurs divergences d'opinion, Ehlonna et Obad-Haï sont en froid, sans oublier que Phyton est son ennemi.

Chacun doit vivre en harmonie avec la nature sous toutes ses formes. Ceux qui lui nuisent méritent une prompte punition. Ceux qui ne font qu'un avec elle n'ont rien à craindre, même si les idiots pourtant bien intentionnés sont parfois emportés par un piège qu'ils n'ont pu ou su éviter. La nature sait se montrer menaçante, dangereuse ou terrible, mais cela fait partie de l'ordre naturel des choses et doit être respecté au même titre que sa beauté et ses merveilles.

La plupart des prêtres du Chalumeau sont des hommes, mais il peut s'agir d'humains, de gnomes, d'halfelins ou de fées. Ils s'entendent généralement bien avec les rôdeurs et les druides. Ce sont les protecteurs de la nature, voire les agents du châtiment divin lorsque leur rôle préventif s'est révélé insuffisant. Ils enseignent la chasse telle que les animaux de la nature la pratiquent (en choisissant l'élément le plus faible d'un troupeau, etc.).

Domaines : Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre. **Armes :** bâton, armes de druides.



OLIDAMMARA

(Le Filou Rieur), CN, dieu intermédiaire de la Musique, des Fêtes, du Vin, des Roublards, du Sens de l'Humour et des mauvais Tours

Olidammara aime perturber tous ceux qui sont trop attachés à leur vie ennuyeuse et rangée. C'est un homme d'apparence désinvolte, aux cheveux bruns, au teint olivâtre et au regard joyeux, mais son masque magique et grimaçant (qui constitue par ailleurs son symbole sacré) lui permet de changer d'apparence. Jadis, Zagyg parvint à le forcer à prendre la forme d'un petit animal doté d'une carapace et ainsi à l'emprisonner. Le Filou Rieur a conservé le pouvoir de se constituer une carapace protectrice et a du coup réussi à se défaire de nombreux assaillants et autres poursuivants. Il affiche une attitude amicale à l'égard des autres dieux, mais ceux alignés sur la Loi méprisent ses caprices et ses farces.

Prends la musique comme l'art qu'elle est. Efforce-toi de faire montre du même talent que ton dieu. La vie se doit d'être heureuse et passionnante, et les meilleures plaisanteries prennent toujours quelqu'un pour cible. Quand la farce se fait à tes dépens, apprécie-la et ris-en. Le vin est l'un des plaisirs de la vie et sa création n'est transcendée que par sa dégustation. Misère, tempérance et solennité sont à proscrire car toutes finissent par empoisonner l'âme. Olidammara possède un bon nombre de disciples mais peu d'églises lui sont consacrées.

Les prêtres d'Olidammara étudient la musique, produisent du vin, racontent des plaisanteries et sèment parfois le désordre. Les prêtres citadins sont des bateleurs ou des négociants en vins. Les prêtres champêtres sont des conteurs, des messagers et des ménestrels. Nombre d'entre eux fuient sans cesse des puissants qu'ils ont gravement offensés durant leur carrière, et d'autres voyagent en quête de nouvelles sonorités musicales, de vins exotiques et de festivités.

Domaines : Chance, Chaos, Duperie. **Armes** : rapière (g), armes de roublards.

OSPREM

LN, déesse mineure des Périples maritimes, des Navires et des Marins

Osprem est une déesse habituellement bienveillante, vénérée par le peuple suellois comme la protectrice de ceux qui voyagent sur les flots. Elle est beaucoup plus compatissante que son compagnon occasionnel, Xerbo, mais elle n'hésite pas à punir ceux qui l'offensent ou qui désobéissent à ses ordres. Elle prend au choix les traits d'une belle femme en robe, d'un dauphin, d'un barracuda ou d'un cachalot, les deux dernières formes constituant indifféremment ses symboles sacrés. Elle ne porte pas d'armure mais bénéficie de la protection d'un anneau taillé dans une dent de baleine que lui remit le grand-père de ces mammifères.

Les océans offrent une abondance de nourriture et de moyens de voyage. Protège la mer comme s'il s'agissait de ta demeure ou affronte la colère d'Osprem. Elle protège ceux qui naviguent et leur vaisseau tant qu'ils la respectent et observent ses lois. Elle guide les navires dans les eaux dangereuses et est la déesse tutélaire des explorateurs en mer. Ceux qui défient son verbe sont punis par des tempêtes de grêle et les légendes prétendent qu'elle a dévasté des villes entières pour de graves actes de transgression.

Ses prêtres sont de fins navigateurs et deviennent souvent les chefs spirituels des communautés dont la survie dépend de la mer. Nombre gagnent leur puissance politique grâce au besoin que l'on a de leurs pouvoirs. Les prêtres nomades voyagent beaucoup par bateau. Bien qu'ils se sentent embarrassés loin des océans, ils retrouvent leur assurance au bord de lacs et de rivières.

Domaines : Eau, Loi, Protection, Voyage. **Armes** : trident (g), armes de marins.

PÉLOR

(Le Père Soleil, l'Étincelant), NB, dieu supérieur du Soleil, de la Lumière, de la Force et de la Guérison

Pélor est le dieu du soleil flanna et il est connu dans toute la Flannesse. Chevauchant la grande ki-rin Pensée Étoilée, il invoque des nuées d'aigles et anéantit les forces du Mal à grand renfort d'éclairs de lumière. Dépeint comme un vieillard vêtu de blanc aux cheveux ébouriffés et à la barde dorée, il était encore récemment un dieu paisible et doux, qui ne s'intéressait qu'à l'apaisement des souffrances. Aujourd'hui, c'est une divinité guerrière dont le courroux frappe les ténèbres et le Mal. Aujourd'hui, il fortifie et soigne les champions du Bien, et son symbole sacré apparaît sur maints écus et bannières de Flannesse.

La vie naît du soleil. Sa lumière offre force aux faibles et soins aux blessés tout en annihilant les ténèbres et le Mal. N'ayez pas peur de défier les forces de la corruption, mais souvenez-vous que si l'éclat du soleil peut aveugler les yeux, l'incessant combat mené contre les forces négatives aveugle parfois le cœur aux vertus essentielles : la bonté, la miséricorde et la compassion.

Les prêtres de Pélor sont généralement pacifiques, amicaux et dotés d'une volonté de fer. Ce sont principalement des guérisseurs et des protecteurs, mais ils n'hésitent pas à prendre les armes quand il le faut. Ils emploient leurs pouvoirs pour soigner, nourrir et aider ceux qui sont dans le besoin, et ils développent tous les talents nécessaires à la protection de leurs ouailles. Les prêtres de Pélor sont libres de s'aventurer en des contrées éloignées pour repousser les êtres dangereux et offrir les dons de leur divinité.

Domaines : Bien, Force, Guérison, Soleil. **Arme** : masse d'armes lourde.

PHAULKON

CB, dieu mineur de l'Air, du Vent, des Nuages, des Oiseaux et du Tir à l'Arc

Phaulkon est un dieu dynamique qui soutient la cause du Bien et traque le Mal sans relâche. Il ne s'intéresse qu'aux événements qui se déroulent sous le ciel et étudie beaucoup les artefacts (notamment pour apprendre à

lutter contre leurs pouvoirs). Père de Kord, avec lequel il rivalise presque au combat, il est l'ami d'Ærdrie Fænya (la déesse elfique de l'air et du climat), de Jascar et des dieux affichant des attributions similaires aux siennes. Dépeint tel un homme robuste, glabre, torse nu et aptère, son symbole sacré est une silhouette humaine ailée.

Au combat, la victoire dépend des archers. Le ciel est le dôme abritant la Création. Les créatures des cieux sont bénies pour avoir su s'arracher du sol. Va au-devant de ton ennemi, n'attends pas que le Mal gagne du terrain. Les artefacts de guerre d'antan doivent rester là où ils se trouvent, car leur utilisation implique de nombreux périls.

Les prêtres de Phaulkon étudient le ciel et les nuages pour les présages qu'ils offrent. Ils contribuent également à la protection des nids de toutes les créatures volantes. Ils enseignent le tir à l'arc et l'art de la chasse aux gens du peuple afin qu'ils apprennent à se nourrir et à se protéger. Ils enseignent également aux fermiers les différences existant entre les oiseaux qui mangent les graines et ceux qui tuent les parasites. Enfin, ils forment les soldats aux aspects les plus compliqués du combat à distance. Quand les rumeurs évoquent une magie maléfique ancienne, ils en cherchent la source afin de l'anéantir ou du moins de l'inhumer. Ses prêtres mènent une existence d'errants, jouissant de la vie sous les cieux et combattant le Mal partout où il se trouve.

Domaines : Air, Bien, Chaos, Faune, Guerre. **Armes** : arc long (g), dague.

PHOLTUS

(de la Lumière Aveuglante), LB (LN), dieu intermédiaire de la Lumière, de la Résolution, de la Loi, de l'Ordre, de l'Inflexibilité, du Soleil et des Lunes

Pholtus est le sévère gardien œridien de la Loi dans son intransigeance la plus extrême. Il est représenté sous la forme d'un homme grand et mince, vêtu d'une robe blanche, affichant une chevelure et une peau claires, mais également des yeux étincelant des flammes de la dévotion. Il porte le *bâton du soleil argenté*, un objet en ivoire garni d'argent et surmonté d'un disque en électrum représentant le soleil. Son symbole est une pleine lune (Luna) partiellement éclipsée par un croissant plus petit (Célène). Il pense constituer l'autorité suprême de la Loi et de l'ordre naturel, ce qui le rend impopulaire auprès des autres dieux. Il méprise plus particulièrement les dieux du vent œridiens et doit faire face à Saint Cuthbert.

L'Unique Voie Véritable exige de la rigueur, mais elle garantit la justesse. Aucune tolérance n'est possible pour ceux qui ne donnent pas tout à la cause de la Loi. Le fanatisme exercé au nom de la Lumière Aveuglante est louable et les champions de la Loi doivent être récompensés une fois le Chaos vaincu. Cette Église ne respecte pas beaucoup les autres religions, en particulier celles du Chaos. Le motet des adorateurs est : " Ô Lumière Aveuglante ". L'Église est composée de trois ordres : miroitant (tenues blanches), luisant (tenues blanches et argentées) et brillant (vêtements blancs, argentés et dorés).

Les prêtres de la Lumière Aveuglante prêchent le verbe aux incrédules et ne supportent pas qu'on les mette en cause à cet égard. Cela signifie qu'ils doivent voyager bien loin de leur paroisse, généralement en groupes des fois que les incrédules et les hérétiques se montrent hostiles. Ils traquent le Chaos où qu'il se trouve et s'attaquent ensuite au Mal. Ces prêtres s'entendent à merveille avec les paladins conservateurs. Quand ils ne prêchent pas, ce sont des juges, des avocats et des arbitres.

Domaines : Bien, Connaissance, Loi, Soleil. **Arme** : bâton.

PHYTON

(Celui Qui Façonne le Bois), CB, dieu mineur de la Nature, de la Beauté et de l'Exploitation agricole

Phyton est un dieu suellois jeune, grand et mince, capable de prendre la forme de n'importe quelle créature des bois. Il ressemblait jadis aux autres divinités de la nature, mais il incarne aujourd'hui la domination de l'homme sur la nature, ce qui l'oppose à tous ceux qui souhaitent protéger les forêts des mortels. D'ailleurs, la domination qu'il exerce sur la beauté courrouce également Wy-Djaz. Il abat les forêts pour faire de la place aux cultures, creuse de véritables tranchées dans les montagnes pour construire des routes et endigue les rivières pour constituer des réserves d'eaux poissonneuses. Son symbole, un cimeterre situé devant un chêne, rappelle ses anciens desseins.

Rien n'est plus merveilleux que ce que l'homme fait de la nature. Champs, potagers et marais asséchés sont des prodiges de la nature au même titre que les forêts et les montagnes. Les animaux domesticables doivent être apprivoisés, mais ceux qui se révèlent dangereux pour l'homme ou ses créations doivent être éliminés.

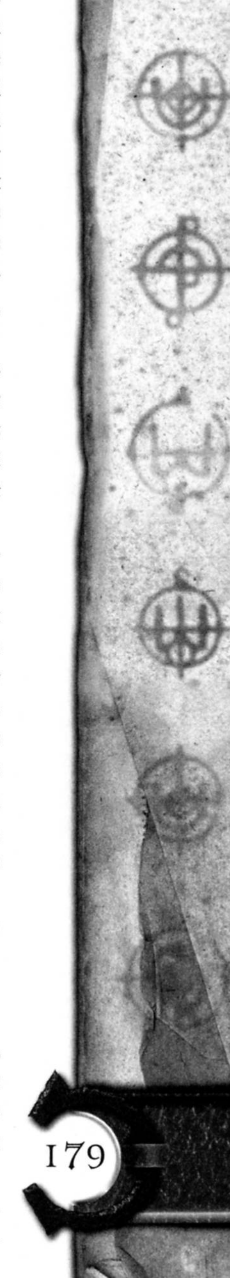
Les prêtres de Phyton sont les protecteurs des exploitations agricoles, toujours en quête de bonnes terres arables. Chacun choisit une région sur laquelle il veille et dont le diamètre est généralement d'une journée de marche. Ils utilisent aussi bien leurs pouvoirs pour détourner le cours d'une rivière en direction d'une ville que pour débarrasser une forêt de ses plantes les plus nuisibles, afin de rendre l'endroit plus agréable. Certains prêtent parcourent les régions les plus sauvages du monde à la recherche de créatures destructrices à terrasser, de civilisations oubliées ou d'endroits sauvages potentiellement utiles aux hommes.

Domaines : Bien, Chaos, Eau, Flore, Soleil. **Arme** : cimeterre (g).

PROCAN

(Le Seigneur des Tempêtes, Navigateur des Flots et des Cieux), CN, dieu intermédiaire des Mers, des Formes de Vie marines, du Sel, du Climat marin et de la Navigation

Procan est le père des dieux du vent œridiens (Atroa, Sotilion, Telchur et Wenta) et du dieu du ciel, Velnius. Il





Prêtres de Iuz, Nérull, Tharizdun, Vecna et Wastri

ne s'occupe généralement pas des autres dieux, sauf de ceux qui égalent son contrôle des mers (Osprem et Xerbo). Habituellement vénéré pour ses attributions aquatiques, quelques communautés insulaires l'adorent cependant en qualité de dieu du ciel. Il est cupide, tempétueux et violent, restant rarement de la même humeur durant plus d'une heure. Son trident *Courant* est composé de corail et d'or et permet de découvrir les trésors engloutis. Cette arme qui surmonte la crête d'une vague constitue son symbole sacré.

Les flots et les cieux sont changeants et imprévisibles. Les eaux qui recouvrent la Tærre sont profondes et insondables, et leurs lames sont capables de retourner les embarcations qui ne se trouvent pas sous la protection de Procan. Ceux qui ne souhaitent pas essuyer les pires tempêtes doivent honorer son nom, ce qui leur permettra également de jouir des bontés de la mer. La mer donne naissance à la vie pour finalement la reprendre au moment de la mort.

Les prêtres de Procan évitent toutes les complexités de la vie (la foi en elle-même comporte peu de rituels) et vivent généralement en bord d'océan si ce n'est carrément en mer. Dans les deux cas, ils aident ceux qui vivent de la mer. À bord, ce sont de véritables porte-bonheur dont les capitaines louent la présence, mais il leur arrive aussi de prendre la barre de leur propre navire. Ce sont également les chefs ou les ennemis des pirates. Ils font de l'eau bénite à partir d'eau salée. Du reste, leur tour de magie de *création d'eau* leur permet de produire de l'eau douce ou de l'eau salée.

Domaines : Chaos, Eau, Faune, Voyage. **Arme** : trident (g).

PYRÉMIUS

(Le Tueur Embrasé, Démon du Venin, Hideux Assassin), NM, dieu mineur du Feu, du Poison et du Meurtre

Autrefois, avant d'avoir empoisonné Ranet, la déesse suelloise du feu, et de s'être approprié son attribution, Pyrémius était un demi-dieu du poison et du meurtre. Il est aujourd'hui le dieu tutélaire des assassins. Il porte une épée longue, *Lueur Rouge*, et un fouet, *Vipère*. Il est l'ami des fiélons et, à l'instar de nombreuses tribus inhumaines, les jermlains le vénèrent. Il tient les autres dieux à distance, à l'exception de Syrul, autre divinité tutélaire de la Fratrie écarlate. Son symbole sacré est un visage démoniaque doté d'oreilles semblables à des ailes de chauve-souris.

Le monde périra par le feu. Brûle tout ce qui te menace, terrasse tous ceux qui se dressent en travers de ton chemin. Le pire des ennemis a toujours besoin de sommeil. Un tel imbécile n'a que ce qu'il mérite et ceux qui exploitent de telle failles sont de fins roublards. Cette doctrine sous-entend que les prêtres se traquent entre eux et que les plus rusés sont parfois ceux qui partent pour fonder leur propre ordre au sein de l'Église.

Les prêtres de Pyrémius surveillent les points faibles et failles de leurs adversaires. Ils s'exposent à des chaleurs

intenses afin de prouver leur force, intriguent contre ceux qui détiennent des objets qu'ils désirent, bâtissent des forges de grande qualité et explorent des sites exotiques pour trouver les plantes et autres ingrédients rares nécessaires à la fabrication de poisons. On peut louer les services d'assassins dans leurs temples. Enfin, le roulement des prêtres est très important en raison du nombre de querelles internes.

Domaines : Destruction, Feu, Mal. **Armes** : épée longue (g), fouet (e).

RALISHAZ

(L'Inattendu), CN (CM), dieu intermédiaire de la Chance, de la Malchance, de l'Infortune et de la Démence

Ralishaz change constamment d'apparence (hideux à beau, homme ou femme), mais il revêt le plus souvent la forme d'un mendiant curieusement habillé. Il ne porte rien d'autre que son bâton en bois. Son symbole sacré est constitué de trois chapelets d'os, vestiges des instruments de jeu et de divination. Il récompense ou punit ceux qui comptent sur leur bonne étoile ou prennent de gros risques. D'aucuns se demandent si son apparence et ses caprices sont le fruit du hasard ou de la folie. Il fuit la compagnie des autres dieux mais ne semble pas leur vouer de haine particulière.

L'ordre n'existe pas. Il n'y a que hasard et chance, et les augures sont contre toi. Bien que tu puisse être en veine un temps durant, l'univers finit toujours par rééquilibrer le tir. Hasard et folie œuvrent de concert et les fous sont parfois les plus proches de la véritable nature de l'univers. Bonté et prospérité ne sont qu'illusions, car l'infortune reprend tôt ou tard ses droits.

Selon le sentiment qu'ils ont de la place qu'ils occupent dans le monde, les prêtres de Ralishaz constituent un curieux mélange de fatalisme et de témérité, de stoïcisme et d'hyperactivité. Ils mènent une existence pleine de charme, mais quand le malheur les frappe, il ne les loupe pas. Ils veillent sur les établissements de jeu, mais les clients ne savent jamais si leur présence attire la chance ou la guigne. Ils voyagent quand leurs divinations le leur ordonnent ou se contentent de lancer un dé pour déterminer leur nouvelle destination. Souvent, ils sont méchants ou cruels car ils ne voient pas l'intérêt de se lier d'amitié avec des individus qui seront de toute façon frappés de malchance.

Domaines : Chance, Chaos, Destruction. **Armes** : bâton, armes en bois.

RAO

(Le Médiateur, Le Dieu Tranquille), LB, dieu supérieur de la Paix, de la Raison et de la Sérénité

Rao est représenté sous les traits d'un vieillard à la peau sombre, aux cheveux blancs, aux mains fines et au sourire parfaitement serein. Chaque fois qu'une proposition de paix est faite, Rao rajeunit d'une journée. Bien qu'il n'intervienne jamais directement sur la Tærre, il est le créateur de plusieurs artefacts du Bien, en particulier de la *crosse de Rao*. Il est l'ennemi farouche de Iuz, l'allié de Zilkus et l'ami de tous les autres êtres. D'un simple coup d'œil, il est capable d'inspirer le plus agréable des calmes à la créature la plus belliqueuse. D'ailleurs, il a déjà usé de ce pouvoir face à Nérull. Son symbole sacré est un cœur blanc de bois ou de métal, ou bien un masque en forme de cœur affichant une paisible expression.

La raison est la plus grande des vertus. Elle conduit au dialogue, qui mène à la paix, qui elle-même aboutit à la sérénité. Si chacun raisonnait avec son prochain, le monde profiterait de l'harmonie de l'ordre. Certains refusent d'entendre la voie de la raison et préfèrent s'en remettre à la violence. C'est alors qu'il faut agir – avec raison et sagesse – pour déjouer leurs actions et rétablir la paix.

Les prêtres de Rao s'attachent au savoir, à la voie de la pensée rationnelle, à la théologie et à la méditation introspective. Ils préfèrent les gestes de paix à la violence. Toutefois, ils n'hésitent pas à recourir à la violence quand leurs arguments tombent dans l'oreille d'un sourd ou quand les fondements même de la raison sont en jeu. Ils recherchent de nouvelles écoles de pensée et de mythiques endroits consacrés à la paix et à la quiétude, sans oublier toute forme de magie susceptible de servir la cause du Bien et de la Loi.

Domaines : Bien, Connaissance, Loi. **Arme** : masse d'armes légère.

RAXIVORT

(Seigneur des Xvarts, Maître des Rats, Oiseau de Nuit), CM, dieu mineur des Xvarts, des Rats, des Rats-garous et des Chauves-souris

Raxivort est le dieu des xvarts – une race de petits gobelinoïdes à la peau bleue que l'on trouve dans les Royaumes brigands, les vieilles terres de la Société cornue, la Marche aux ossements, le Pomarj, Verbobonc et l'est de la forêt de Vesve. Raxivort était le plus grand général de sa race quand il attira l'attention du seigneur démon Graz'zt, qui lui accorda certains pouvoirs. Après des siècles de service au poste de maître des esclaves de Graz'zt, Raxivort décida de piller l'armurerie du démon, puis fonda son propre domaine abyssal. Bien qu'il puisse adopter la forme d'un grand rat ou d'une énorme chauve-souris, son apparence réelle est celle d'un robuste et affreux xvart portant des vêtements de soie sur une cotte de mailles bleue. Il porte le cimeterre à deux mains *Rasoir d'Azur*, aime lancer des armes blanches de différentes tailles et crée de sa main gauche des cônes de flammes acides (son symbole est une main bleue enflammée). Il combat l'ensemble des autres dieux inhumains et évite totalement les démons.

Les xvarts sont les héritiers du monde. Accompagnés de leurs alliés rats, rats-garous et chauves-souris, ils anéantiront leurs ennemis, en particulier les gobelins et les kobolds. Grâce à leur ingéniosité, à leur nombre et à leurs petits alliés, les xvarts vaincront toute forme de résistance. Prenant exemple sur Raxivort en personne, flammes et poignards sonnent le glas de leurs ennemis.

Ceux qui sont capables de prendre la forme d'un rat ou d'une chauve-souris sont deux fois bénis.

La plupart des prêtres de Raxivort sont des xvarts, mais quelques créatures dotées de sang de rat ou de chauve-souris le vénèrent également. Les prêtres les moins violents écument des ruines dans l'espoir de mettre la main sur armes et magie pour le compte de leur tribu. Ils affichent un esprit plus large et ont moins peur des humains que les autres xvarts, et ils endossent parfois des rôles de médiateurs ou de diplomates entre les deux races.

Domaines : Chaos, Duperie, Faune, Mal. **Armes** : cimeterre (g), dague.

RUDD

(La Charmeuse, la Duelliste), CN (CB), demi-déesse de la Chance, de la Fortune et de l'Adresse

Rudd est une femme qui acquit un statut divin avec l'aide d'Olidammara. C'est une Œridienne fine et athlétique qui porte des vêtements moulants et une longue cape bleue. Certains prétendent qu'elle comptait parmi les neuf demi-dieux piégés par l'archimage fou Zagig. Son Église est devenue assez populaire durant les vingt dernières années, plus particulièrement dans les rangs des aventuriers. Elle est l'amie de son mentor et de Norébo, mais elle s'oppose farouchement à Zagyg, Ralishaz et Iuz. Les flèches de son arc court ne ratent jamais leur rible et il s'agit d'une experte dans le maniement de la rapière. Son symbole sacré est le centre d'une cible.

La réussite dépend de l'adresse, mais aussi de la chance. N'exclus jamais la possibilité d'un tir long, mais ne compte pas trop sur ses résultats. Ceux qui ont du succès génèrent leur propre chance, que ce soit à une table de jeu ou durant un duel, tout particulièrement quand ils affrontent le hasard avec habileté. Le simple fait de savoir reconnaître la chance et d'en saisir les rênes distingue les héros des imbéciles.

Les prêtres de Rudd jouent à des jeux relevant de la chance et de la prouesse physique, aiguisent leur sens du combat et se livrent à toutes sortes de tâches qu'ils maîtrisent mieux avec le temps. Ils travaillent dans des établissements de jeu et des écoles d'escrime ou de tir à l'arc, conseillent aux novices de poursuivre leur entraînement et invitent les malchanceux chroniques à emprunter une voie différente. Ils partent à l'aventure pour le simple frisson qu'elle procure, pour apporter la preuve de leur adresse, pour se jouer du hasard et pour le plaisir de l'exploration.

Domaines : Bien, Chance, Chaos. **Armes** : rapière (g), arc court (g).

SAINT CUTHBERT

(de la Masse), LN (LB), dieu intermédiaire du Bon Sens, de la Sagesse, du Zèle, de l'Honnêteté, de la Vérité et de la Discipline

Jadis, Saint Cuthbert était peut-être un homme comme le prétendent ses fidèles, mais ce devait être il y a bien longtemps et son peuple d'origine reste inconnu. Ses trois symboles de marque sont l'étoile incrustée de rubis, la bûche de bois et le chapeau froissé. Bien qu'il puisse adopter de nombreuses formes (comme celle d'un simple paysan ou d'un homme moustachu, aux cheveux blancs et vêtu d'un harnois), il est généralement représenté portant une masse d'armes en bois-bronze. Il s'entend bien avec les divinités loyales (neutres ou bonnes), mais il entretient une grande rivalité avec Pholtus.

Le verbe de Saint Cuthbert est empli de sagesse, de pragmatisme et de sensibilité. Le verbe de la Masse a force de loi et chacun doit savoir en tirer la sagesse. Tout vacillement de la foi ou agissement à l'encontre des préceptes du saint est intolérable, tout particulièrement lorsqu'il naît au sein des ouailles. Les infidèles doivent être ramenés dans le droit chemin. L'honnêteté, la vérité, le pragmatisme et la raison sont les plus grandes vertus. Le clergé de Saint Cuthbert est constitué de trois factions dotées de buts distincts : les Chapeaux, qui se chargent des conversions, les Étoiles, qui veillent à la pureté de la doctrine au sein de la foi, et les Rondins, qui soignent et protègent les fidèles.

Les prêtres de la Masse sont des individus sévères qui ne mâchent pas leurs mots. Ils ne supportent pas les imbéciles et ramènent dans le droit chemin ceux dont la foi vacille. Ils sont formés à l'art de la guerre et entretiennent leur forme physique. Les Chapeaux portent le traditionnel couvre-chef froissé, les Étoiles portent un insigne étoilée en cuivre, en or ou en platine, et les Rondins portent un symbole représentant un rondin en bois-bronze ou en chêne.

Domaines : Bien, Destruction, Force, Loi, Protection. **Armes** : gourdin, armes contondantes.

SÉHANINE LUNARC

(La Dame des Rêves), CB (NB), déesse intermédiaire du Mysticisme, des Rêves, des Voyages lointains, de la Mort, de la Pleine Lune et de la Transcendance

Séhanine est une éternelle jeune elfe qui porte une robe de rayons de lune diaphane. Elle use de sa magie et de ses baguettes pour étourdir ses ennemis ou les placer dans un profond sommeil. Séhanine versa des lames qui se mêlèrent au sang de son époux, Corellon Larethian, ce qui créa les premiers elfes. Elle veille sur l'esprit des elfes lors du voyage qui les mène du trépas à l'autre monde. En qualité de déesse de la lune, elle est la maîtresse des songes, des augures et des illusions, mais elle protège ses fidèles contre la folie. Son symbole est une pleine lune surmontée par une brume en forme de croissant.

La vie est constituée d'une série de mystères dont Séhanine dissimule les secrets. Lorsque l'esprit transcende ses limites mortelles et découvre de nouveaux mystères, il atteint un état d'existence supérieur et la vie continue. Par le biais de songes et de visions révélés au cours du sommeil ou de rêveries, elle dévoile l'étape suivante de la voie, mais également la destination suivante dans le cycle de la vie et de la mort. Vénérez les mystérieuses lunes car elles influent autant sur l'esprit que sur les marées.

Les prêtres de Séhanine sont des prophètes et des mystiques servant de conseillers spirituels aux elfes et demi-elfes en quête d'illumination et de transcendance. Ils la servent en qualité de gardiens des morts en célébrant les obsèques et en protégeant les restes des défunts. Selon eux, les morts-vivants relèvent du blasphème. Ils créent des illusions afin de protéger les contrées et forteresses elfiques et usent de divinations pour éventer les éventuelles menaces pesant sur leur communauté. Ils partent à l'aventure pour exhumer des connaissances profanes oubliées, en particulier celles qui relèvent de la divination et de l'illusion.

Domaines : Bien, Chaos, Connaissance, Duperie, Voyage. **Armes** : bâton.

SOTILION

(La Reine Estivale), CB (CN), déesse mineure de l'Été, du Vent du Sud, du Bien-Être et du Confort

Sotilion est dépeinte sous les traits d'une belle femme vêtue d'une tenue diaphane, allongée sur une couverture, une bouteille de vin à la main, et accompagnée d'un tigre ailé orange (son symbole sacré). D'un simple geste de la main, elle est capable de frapper autrui d'une insouciante stupeur semblable au sommeil. Femme de Zilkus, elle vit à son aise grâce à la prospérité de son époux. Déesse languissante, sa famille doit souvent lui rappeler ses devoirs.

Quand le vent souffle du sud et les semences sont plantées, il est grand temps de se reposer et d'apprécier la chaleur en s'entourant de bonne chère, de gens agréables et de quiétude. Labeur et efforts n'ont aucune valeur. Quand on menace tes tributs, défends-les avec zèle comme la chatte protège ses petits, car une existence dénuée de conforts ne vaut pas d'être vécue.

Les prêtres de Sotilion aiment être dorlotés et apprécient les réceptions et banquets où il leur est possible d'écouter une douce musique, de participer à des conversations plaisantes en compagnie de gens intéressants et de goûter des mets de choix. Ils constituent de bons diplomates car ils sont capables de détendre les gens au point de leur faire oublier leurs querelles et griefs. Ils se déplacent avec allure, généralement à cheval, en chariot ou en litière, pour rendre visite à leurs connaissances ou se rendre aux réceptions auxquelles on les invite. Certains pensent que l'aisance et le confort deviennent ennuyeux quand ils ne sont jamais confrontés à l'épreuve et à la détresse. Ces prêtres partent à l'aventure, à la fois pour vivre à la dure et pour amasser les richesses qui leur permettront de vivre dans le confort le plus total.

Domaines : Air, Bien, Chaos, Flore, Guérison. **Armes** : filet (e).

SYRUL

(La Langue Fourchue, Sorcière de la Nuit, Parjure), NM, déesse mineure des Mensonges, de la Fourberie, de la Perfidie et des Fausses Promesses

Syrul ressemble à une sorcière sale et malodorante vêtue de haillons (une illusion qui dissimule son apparence quelconque). Elle ne se sépare jamais de *Menu Mensonge* (une *dague venimeuse* taillée dans la corne d'une licorne maléfique) et de *Brutale Vérité* (un *sceptre de flétrissement* créé à partir de l'âme cristallisée d'un dragon d'or). En outre, elle monte un grand destrier noir du nom de Diableflamme. Elle perce à jour toute tromperie ou illusion et son symbole sacré est une langue fourchue. À l'exception de Pyrémius, qui est son partenaire en de nombreux points, Syrul se tient à l'écart des autres dieux.

La meilleure façon de protéger ce que l'on sait est de le dissimuler derrière un voile de mensonges. Le verbe est plus meurtrier que n'importe quelle autre arme. Ainsi, même les plus grands se laissent berner par un mensonge éloquent. Donne ta parole pour parvenir à tes desseins, puis reviens dessus. La confiance est pour les imbéciles, et ces derniers méritent uniquement qu'on les trahisse. L'honnêteté et la franchise valent pour les faibles d'esprit. Malgré ses difficultés de communication, l'Église se porte bien.

Les prêtres de Syrul exploitent leurs talents pour mentir dans des situations où ils comptent provoquer le maximum de problèmes (marché, cour, ambassade, bonne aventure, etc.). Nombre sont d'excellents comédiens jouant leurs propres pièces dans lesquelles ils calomnient les représentants de l'autorité. Ce sont de bons orateurs et certains dirigeants les engagent même pour dévoiler de faux renseignements aux espions et dignitaires étrangers indésirables. Ils voyagent pour fuir les persécutions, pour trouver de nouvelles rumeurs à envenimer et pour exploiter la confiance des explorateurs les plus stupides.

Domaines : Connaissance, Duperie, Mal. **Arme** : dague.

TELCHUR

(Frère de Glace), CN, dieu mineur de l'Hiver, du Froid et du Vent du Nord

Telchur est le plus amer des enfants de Procan. Indigné qu'on lui ait attribué les mois les plus froids et tristes de l'année, il fuit sa famille pour s'associer à des êtres étranges (parmi lesquels de nobles slaadis, le Seigneur des Loups et l'archidiable Bélial). Représenté sous les traits d'un homme décharné, aux yeux noirs et à la barbe taillée en pointe, il manie une lance de glace et est accompagné par un taureau ailé et albinos. Il est extrêmement compétent dans son travail. Comme il souhaitait qu'aucun rival ne ternisse sa réputation, il chargea ses meilleurs prêtres d'enfermer Vatun dans une prison magique il y a de cela sept siècles. Il préfère la quiétude d'une forêt gelée aux hurlements du vent glacé qui s'engouffre dans les cols de montagne. Son symbole est un arbre sans feuille dans un champ enneigé.

Si la vie éclot au printemps et s'épanouit en été, l'hiver arrive toujours pour reprendre celle-ci, gelant le sol pour que les pousses ne puissent voir le jour. Les vents froids enveloppent le monde tel un linceul, aspirant la vie des hommes comme des bêtes,



mouchant les feux de l'espoir et ne laissant derrière eux qu'un interminable silence blanc.

Les prêtres de Telchur sont rêveurs et introvertis. Ils n'aiment ni le bruit ni les plaisanteries, leur préférant les sinistres nécessités de la survie, même en temps de prospérité. Ils prient à la tombée de la nuit. Ils officient les funérailles durant l'hiver, contribuent à la survie de la communauté lorsque le temps est des plus rigoureux et partent à l'aventure pour communiquer la mélancolie du Frère de Glace aux peuples lointains.

Domaines : Air, Chaos, Force. **Armes** : lance, arc court (g).

THARIZDUN

(Le Dieu Noir, l'Obscurité Éternelle), NM, dieu intermédiaire des Ténèbres éternelles, du Pourrissement, de l'Entropie, des Connaissances malignes et de la Démence

Tharizdun est un vieux dieu maléfique aux origines incertaines, qui fut emprisonné par décision concertée des autres dieux. Nul n'a entendu parler de lui depuis plus de mille ans. S'il se libérait, les dieux uniraient leurs efforts pour le remettre sous verrou, car son vœu le plus cher est de défaire la trame de l'univers. Il existe encore certains endroits qui lui sont associés et ses reliques renferment toujours leurs pouvoirs. Bien qu'il ne reste aucune description de lui, on pense qu'il s'agit d'une entité noire et intangible qui ne laisse derrière elle que froid, corruption et démence. Ses adorateurs actuels (parmi lesquels la Fratrie écarlate selon les dires de certains) portent le symbole d'une spirale noire ou d'une pyramide inversée.

La lumière doit être éteinte, la perfection corrompue, l'ordre dissous et l'esprit brisé. Toutes sortes de maux sont décrits dans les quelques textes restant – quatre rituels traitant de sacrifices, de destruction et d'horreurs issues d'autres mondes qui visent les innocents. Les préceptes de cette foi tournent autour du nombre trois, de la découverte d'objets relatifs à la puissance de Tharizdun (et visant à le contacter) et des moyens censés le libérer de son incarcération.

Nombre de ses prêtres sont fous. Les autres se font suffisamment d'illusions pour croire que sa libération leur conférera une place de choix quand il redessinera le monde. Leur existence est protégée par une chape de secrets et ils ne font confiance qu'aux autres membres du culte. Ils mettent en œuvre des rituels bizarres et explorent d'anciens sites dans l'espoir d'exhumer la clef de ses chaînes. Comme Tharizdun est enfermé, ses prêtres doivent être en contact avec un objet ou un lieu imprégné d'une partie de sa puissance pour préparer ou lancer leurs sorts.

Domaines : Connaissance, Destruction, Mal. **Armes** : spirale de corruption (pas d'arme équivalente).



Prêtres de Séhanine, Mouqol, Rao, Zuoken et Xan Yae

TRITHÉRÉON

(L'Invocateur), CB, dieu intermédiaire de l'Individualité, de la Liberté, du Châtiment et de l'Autodéfense

Trithéréon a l'apparence d'un grand jeune homme bien bâti aux cheveux roux et or, vêtu d'une chemise de mailles et d'habits bleus ou violets. Son symbole est la rune de la poursuite, qui représente son acharnement à traquer les oppresseurs et les tyrans. Il est connu pour ses trois grandes armes magiques (la lance *Krelestro, la Messagère du Destin* ; l'épée *Langue de la Liberté* ; et le sceptre appelé le *Bâton du Châtiment*) et ses trois animaux invoqués (Némoud le chien, Harrus le faucon et Carolk le lézard marin). Il combat le Mal et l'Ordre dans toute son oppression, ce qui explique qu'il s'oppose parfois aux divinités du Bien comme Héronéus et Pholtus.

Chacun mérite de vivre et de choisir sa place dans le monde. Ceux qui souhaitent entraver ou dominer leur prochain à l'aide de lois oppressives doivent être arrêtés. Il faut apprendre aux gens du commun à protéger leur vie et leur demeure, au cas où l'on souhaite les priver de leur liberté. Si l'on se joue de toi, venge-toi, tout particulièrement si tu ne peut compter sur l'aide de personne. Comme la foi insiste davantage sur l'individualité que sur une doctrine classique, chaque église présente ses propres préoccupations mais n'en est pas moins alliée aux autres.

Les prêtres de Trithéréon sont des individualistes bourrus qui n'ont jamais peur de mettre en question l'autorité. Les prêtres citadins enseignent l'autodéfense aux gens du commun et recrutent des roublards et des rôdeurs affichant les mêmes aspirations de liberté individuelle. Ceux qui évoluent en milieu rural sont des éclaireurs ou des espions qui œuvrent contre des seigneurs despotiques ou de meurtrières créatures inhumaines. Tous surveillent de près les religions loyales de peur qu'elles ne deviennent trop puissantes. Les prêtres de l'Invocateur voyagent fort loin pour aller à la rencontre de ceux qui ont besoin de leur aide.

Domaines : Bien, Chaos, Force, Protection. **Armes** : lance, épée longue (g), massue (g).

ULAA

(L'Épouse de Pierre), LB, déesse intermédiaire des Collines, des Montagnes et des Pierres précieuses

Ulaa est la femme du dieu œridien Bléredd, mais ses origines restent à ce jour mystérieuses. Bâtie comme une naine mais pourvue des traits faciaux d'une gnome, elle est à la fois vénérée par ces deux races et par les humains. Son marteau enchanté, *Sonne-Crâne*, fut forgé sur la même enclume que l'arme de son époux. Des élémentaires de la Terre la servent, elle est capable de se déplacer dans la roche et elle peut communier avec la Mère de la Tærre. Son symbole sacré est une montagne dont le cœur est un rubis. D'ailleurs, elle enterre des rubis sous terre pour les offrir à ceux qui œuvrent pour son mari.

Qu'on se trouve à la surface ou dans les tunnels qui les parcourent comme des veines, les collines et les montagnes sont belles et sacrées. Travailler la pierre pour la cause du Bien est une tâche bénie, mais tailler la roche par cupidité ou goût du Mal est une abomination. Les plus beaux dons de la terre sont les gemmes, chacune constituant une part infime de sa puissance et de sa beauté.

Les prêtres d'Ulaa vivent dans les montagnes, protégeant ces dernières de ceux qui désirent les violer par cupidité ou malice. Ils défendent leur communauté, nettoient les repaires d'humanoïdes maléfiques et enseignent aux mineurs et aux carriers à abattre la pioche aux meilleurs endroits. Ils guident ceux qui traversent leurs contrées, voyagent pour découvrir d'autres exemples de la beauté de la terre et méprisent l'esclavage.

Domaines : Bien, Loi, Terre. **Armes** : marteau de guerre (g).

VATUN

(Le Dieu du Nord), CN, dieu mineur des Barbares nordiques, du Froid, de l'Hiver et des Bêtes arctiques

Vatun est un dieu franchement ignoré en dehors de la péninsule Thilonienne. Bien que l'Empire suellois ne le vénère pas, Vatun a sa place au sein du panthéon parce que les barbares nordiques d'ascendance suelloise lui vouent un culte. À peu de choses près, Vatun fut emprisonné par les prêtres de Telchur au moment de la bataille des Quinze Jours. Il manie une hache d'armes de glace appelée *Morsure de l'Hiver*. Une fois libre, il fut pris d'une crise de rage contrôlée et ordonna à ses disciples de fondre aussi souvent que possible sur le sud. Dalt et Llerg sont ses seuls alliés. C'est un gigantesque Suellois qui se vêt de peaux d'ours blanc et affiche une barbe enneigée, une brume glaciale sortant en permanence de sa bouche. Son symbole sacré est le soleil se couchant sur un paysage enneigé.

L'hiver est l'époque où les faibles disparaissent pour laisser la place aux forts, seuls capables de survivre. La neige doit recouvrir la carcasse des lâches dont il faut oublier jusqu'au nom. Les peuples du nord abritent les véritables survivants et hériteront du monde quand le Grand Hiver s'abattra sur la terre.

Les prêtres de Vatun prêchent la violence contre la foi de Telchur, aident leur tribu à franchir le cap de l'hiver, soignent les blessés et donnent un coup de main aux leurs en temps de guerre. Les prêtres pondérés sont chargés de rechercher les *cinq lames des Corusques* qui, si elles sont réunies, libéreront Vatun de sa prison (du moins les légendes le prétendent-elles). Des informations découvertes récemment semblent démontrer l'existence d'un lien diabolique avec cette prison, aussi les prêtres de Vatun sont-ils les ennemis des diables. En raison de son enfermement, ils doivent se trouver à moins de 3 mètres d'une flamme (équivalent à celle d'une torche au moins) pour préparer et lancer leurs sorts.

Domaines : Air, Chaos, Faune, Force. **Arme** : hache d'armes (g).



VECNA

(L'Archiliche, Maître du Trône des Araignées, Celui dont on murmure le nom), NM, dieu mineur des Secrets destructeurs et maléfiques

Avant d'acquérir un statut divin, il y a de cela des millénaires, Vecna était un terrifiant et maléfique roi-liche flanna. Trahi par son lieutenant, Kas, l'Indicible disparut de la surface de la Tærre, laissant derrière lui sa légende et ses deux célèbres artefacts, l'*œil* et la *main de Vecna*. Récemment, il devint un dieu mineur après s'être extirpé de sa prison extra-planaire. Aujourd'hui, il prépare l'anéantissement de tous les autres dieux afin de prendre les rênes de la Tærre. Il déteste Iuz et les autres dieux le craignent et le haïssent. Son symbole est une main gauche tenant un œil humain.

Quelle que soit la puissance de chaque être, il existe un secret capable de le réduire à néant. Le cœur de chacun abrite un soupçon de ténèbres dissimulé aux yeux d'autrui. La découverte de ce mal secret permet donc de vaincre tout ennemi. La force et le pouvoir puisent leur source dans la connaissance et le contrôle d'autrui. Ne révèle jamais tout ce que tu sais, sans quoi tes ennemis découvriront le mal secret qui t'habite.

Les prêtres de Vecna renversent des gouvernements, ouvrent la voie du Mal aux braves gens et fomentent la chute de la Tærre. Ce culte est à ce point haï que les prêtres de Vecna sont sommairement exécutés quand on leur met la main dessus. Ils agissent avec la plus grande discrétion et sont donc partout, répandant le Mal ou recherchant des objets remontant à l'époque de l'empire de leur maître. Il est intéressant de noter que les deux artefacts de Vecna ont une fois de plus disparu.

Domaines : Connaissance, Magie, Mal. **Armes :** dague, bâton.

VELNIUS

(La Pluie Torrentielle, la Brise Vénérable), N (NB), dieu mineur du Ciel et du Climat

Velnius est l'individu le plus responsable de sa famille. En tant qu'aîné de Procan, il est à la tête des dieux du vent œridiens. Son rôle est de les soutenir ou de les remplacer quand ils sont surchargés ou fatigués. C'est un homme de grande taille et d'âge mûr. Ses cheveux sont blancs et il porte une cape de plumes qui déverse eau et foudre. Il est allié aux membres de sa famille, adopte une attitude bienveillante à l'égard des dieux neutres et druidiques et s'oppose farouchement à Kurell. Son symbole sacré est un oiseau perché sur un nuage.

Le ciel est le dôme du paradis duquel coulent les besoins de la vie. Le désert et le champ desséché ont besoin d'eau, tout comme le marais a besoin de soleil, et il faut satisfaire ces deux exigences. Quelle que soit la direction dans laquelle souffle le vent, il ne peut s'agir que d'une manœuvre de Velnius. Le



Prêtres de Kurell, Trithéréon, Wenta, Ralishaz et Kord

climat est une véritable bénédiction, car même si la tempête met les navires à rude épreuve, elle poursuit toujours son chemin vers l'endroit où l'on a besoin d'elle.

Les prêtres de Velnius ont l'habitude de prendre la parole pour autrui (même quand leur intervention n'est pas nécessaire). Ils préfèrent le dialogue à la violence mais savent se montrer très agressifs quand on les provoque. Ils prient pour qu'il pleuve quand les cultures ont besoin d'eau et lancent un appel à la clémence quand le temps est trop bouleversé. Aussi mobiles que leur dieu, ils voyagent beaucoup et s'efforcent de contrer les dérèglements climatiques provoqués par des hérétiques quand Velnius ne peut s'en charger en personne.

Domaines : Air, Eau, Voyage. **Arme :** lance.

WASTRI

(Le Prophète Bondissant, Marteau des Faux Humains), LN (LM), demi-dieu des Créatures amphibies, du Sectarisme et de l'Aveuglement

Wastri est un farouche défenseur de la suprématie humaine, ce qui pousse nombre d'individus à croire qu'il entretient des liens avec la Fratrie écarlate. Portant des vêtements gris et jaunes, Wastri brandit sa grande guisarme-coutille, *Brochette d'Impurs*, pour empaler ses cibles préférées : les nains, les gnomes et les halfelins. Il ressemble à un humain mais son visage évoque la face d'un crapaud. D'ailleurs, il est toujours accompagné de disciples vêtus de gris et de crapauds géants. Vivant dans le Grand marécage, il fait montre de bienveillance à l'égard des dieux humains, à l'exception de Zagyg, dont le moi mortel parvint jadis à l'emprisonner. Son symbole est un crapaud gris. Le fait qu'il méprise les races inhumaines, alors que lui-même est à peine humain, est une ironie dont le sens s'est perdu dans les affres de l'histoire.

Les humains sont supérieurs à toutes les autres races. Les orques, gobelins, batrasogs et autres monstres doivent servir les humains, mais les créatures telles que les elfes, les nains, les gnomes et les halfelins ne méritent que la mort. Ceux qui ne sont pas d'accord avec ces préceptes se trouvent dans l'erreur et doivent prendre conscience de leur tort, par la force si nécessaire. Ceux qui vivent dans l'eau et sur terre forcent le respect car il est très ingénieux de disposer d'un refuge lorsque l'on est en danger.

Les prêtres de Wastri prêchent la supériorité de l'humanité, massacrent les enclaves d'êtres inférieurs et cherchent de nouvelles espèces d'êtres amphibiens à répertorier et à étudier. La présence même de Wastri modifie progressivement leur corps et les prêtres les plus puissants relèvent davantage du crapaud que de l'humain avec le temps. Ils élèvent, apprivoisent et entraînent des amphibiens, mais surtout des crapauds. Certains vendent des crapauds venimeux à des magiciens, alchimistes et assassins. D'autres constituent des intermédiaires avec les tribus de batrasogs qui vénèrent Wastri.

Domaines : Faune, Guerre, Loi. **Armes :** coutille (g), guisarme (g).

WY-DJAZ

(La Déesse Sorcière, Ensorceleuse de Rubis, Dame Sévère, Gardienne des Morts), LN (LM), déesse intermédiaire de la Magie, de la Mort, de la Vanité et de la Loi

Wy-Djaz est dépeinte telle une femme magnifique vêtue d'une robe splendide et couverte de bijoux représentant des crânes. Elle promeut l'usage de sorts et d'objets magiques (même si beaucoup de ses disciples suellois prétendent qu'elle apprécie avant tout la création de telles choses). Elle acquit l'attribution de la mort lorsque les survivants de la Pluie de feu incolore se tournèrent vers leur déesse de la magie pour s'assurer que les défunts soient convenablement escortés dans l'autre monde. Ses alliés sont les dieux suellois loyaux et les divinités chaotiques constituent tout naturellement ses ennemis (à l'exception de Norébo, qui est son amant malgré les différends philosophiques qui les opposent). Elle respecte Boccob, méprise Myhriss, la déesse de la beauté, et ignore généralement les autres dieux. Son symbole est un crâne rouge derrière lequel apparaît parfois une boule de feu.

La magie est la solution de toute chose. L'entendement, le pouvoir personnel, la sécurité, l'ordre et le contrôle du destin viennent avec l'étude de la magie. Il faut respecter les ancêtres, car ils laissèrent derrière eux leur savoir et leur place dans le monde. La mort est inévitable, mais vos descendants honoreront votre enseignement et votre mémoire comme il se doit.

Les prêtres de Wy-Djaz arbitrent les conflits, offrent leurs conseils en matière de magie, mènent leur enquête quant aux curiosités magiques et veillent au bon déroulement des obsèques. Les prêtres les plus puissants utilisent leur magie pour fortifier leur temple et leur ville. Les prêtres de bas niveau doivent constamment s'en remettre à leurs supérieurs. Tous doivent obtenir une permission avant de rappeler à la vie une créature faible ou chaotique.

Domaines : Loi, Magie, Mort. **Armes :** dague, armes de magiciens.

WENTA

(La Cabaretière, Fille Récolte), CB, déesse mineure de l'Automne, du Vent d'Ouest, des Récoltes et du Brassage

Wenta est la plus jeune divinité œridienne du vent. Elle adopte toujours l'apparence d'une femme aux formes rebondies et aux joues rouges, affublée d'un chapeau de paille et d'une grosse pinte de bière (son symbole sacré). Elle n'entretient de lien régulier avec personne et préfère se rendre là où son cœur la mène, ce qui explique qu'on l'associe à de nombreux dieux. La semaine de Brassine est pour elle un moment sacré, mais elle préfère que les gens boivent et cabriolent plutôt qu'ils ne prient. Elle n'aime guère son frère Telchur qu'elle considère comme la brebis galeuse de la famille.

Les vents frais de l'automne sont le signe de Wenta qu'il est temps de moissonner. La chaleur de la bière permet de se jouer



du froid de l'hiver, et son brassage mérite autant d'attention qu'un amant. En automne, la récompense d'une journée de labeur est une nuit agréablement fraîche, de bons amis et moult boisson visant à délier les langues et à réchauffer les cœurs.

Les prêtres de Wenta sont amicaux, extravertis et peu intimidés par la présence d'étrangers. Ils font une courte prière juste avant le coucher du soleil. Ils organisent des rassemblements, durant lesquels l'alcool coule habituellement à flot, et planifient la mise en œuvre de la moisson afin que le travail soit réparti entre tous et achevé à temps. Nombre possèdent un emploi de brasseur et parcourent le monde pour découvrir de nouveaux climats et joyeux compagnons. Ils partent à l'aventure pour rencontrer de nouvelles personnes, passer du bon temps aux côtés de leurs amis, ou tout simplement parce qu'ils sont ivres. Leur eau bénite est en fait de la bière.

Domaines : Air, Bien, Chaos, Flore. **Armes :** gourdin.

XAN YAE

(Dame de la Perfection), N, déesse mineure du Crépuscule, des Ombres, de la Furtivité et de la Puissance de l'esprit

Xan Yae est une déesse baklunie relativement populaire en Flannesse. Les temples qui lui sont dédiés sont cachés un peu partout sur le continent. N'ayant guère de temps à consacrer aux mesquines querelles divines, elle n'a que peu d'alliés mais s'oppose tout de même à Pyrémius et Pholtus, dont la lumière efface ses inestimables ombres. Elle adopte les traits d'un Bakluni, dont elle choisit l'âge et le sexe sur le moment, mais est toujours mince et gracieuse, sans compter qu'elle porte deux cimeterres à deux mains magiques dont elle peut réduire la taille à celle de simples couteaux de cuisine.

La réalité est fondée sur trois préceptes métaphysiques : l'Esprit Universel (l'univers et ce qu'il renferme existent parce que l'esprit les a créés et assure leur pérennité), l'Harmonie Perpétuelle (la vie est équilibrée, la symétrie apparaît dans toute chose, il faut atteindre un tel état pour ne faire qu'un avec la nature) et la Paix Intérieure (les exercices mentaux et physiques permettent d'atteindre un niveau d'existence supérieur). Le flamboyant et l'énergie n'ont pas leur place dans le royaume de la Dame. Il est nécessaire de dénicher les extrêmes du Mal et du Bien pour les tempérer avec harmonie et rétablir l'équilibre.

Les prêtres de Xan Yae sont les agents de l'harmonie et de la discipline. Ils traquent les factions, lignes politiques et alignements radicaux, et les ramènent vers l'équilibre. Ils entraînent leur prochain à l'art de la guerre, aiguisent l'esprit de ceux qui sont en quête de défis mentaux, battent le monde pour découvrir la preuve de l'existence de l'Esprit Universel et recherchent des mentors ayant atteint un état de connaissances et d'élévation important. Ils sont loin d'être passifs mais recherchent assurément le changement pour assurer la stabilité du monde. Ils prient au crépuscule.

Domaines : Connaissance, Duperie, Guerre. **Armes :** cimeterre à deux mains (g), armes de moines.

XERBO

(Le Dragon de Mer), N, dieu mineur de la Mer, de la Navigation, de l'Argent et des Affaires

Xerbo est un dieu austère et indifférent. Il est dépeint sous les traits d'un homme de grande taille aux cheveux semblables à du varech. Il porte un bouclier et une armure de dragon-tortue. Son trident, *Profondeur Obscure*, lui permet de dominer la vie marine et d'enchanter ses adversaires. Xerbo est également un dieu commerçant, son comportement austère convenant parfaitement aux négociations commerciales. D'aucuns le vénèrent tel le dieu des marchands et l'apaisent tel un dieu de la mer. Il fuit la présence des autres dieux, à l'exception de son épouse Osprem dont il a perdu l'affection, affronte régulièrement Procan et fait la tête lorsque Zilchus lui dérobe ses disciples. Son symbole est un dragon-tortue.

La loi de la mer stipule que nulle créature marine ne doit être favorisée par rapport à une autre. Les créatures terrestres, parmi lesquelles celles qui sont doués d'intelligence, n'ont rien à faire dans l'eau. C'est un lieu qu'il faut craindre et respecter, et non exploiter. Les créatures terrestres qui sont en danger en mer ne méritent aucune aide, sauf si elles sont chargées de protéger les créatures marines ou la mer elle-même. En commerce, les émotions n'entrent jamais en ligne de compte ; dans ce genre d'affaires, nul ne doit être privilégié.

Les prêtres de Xerbo protègent la mer et la vie marine. Ils veillent sur les navires marchands qui empruntent les routes commerciales ou organisent la vie commerciale dans les villes portuaires. Leur dieu ne leur permet pas d'effectuer des séjours prolongés sur terre, particulièrement quand il s'agit de l'inutile exploration d'une ruine ou d'un donjon.

Domaines : Connaissance, Eau, Faune. **Armes :** trident (g), armes de créatures aquatiques.

YE'CIND

(Le Barde), CB, demi-dieu de la Musique et des Chansons magiques

Jadis, Ye'Cind était un grand magicien elfe et un barde exceptionnel. Après la représentation parfaite de son *Flageolet* devant des agents de la Seldarine, Corellon Larethian se manifesta au musicien et lui offrit un statut divin en récompense de son application. Il accepta et un infime soupçon de la puissance de Corellon l'imprégna, ce qui explique qu'il affiche une nature semblable à celle de ce dernier, doté d'une part masculine et d'une autre féminine. Ye'Cind est un bel elfe vêtu de vert et de bleu et qui joue du flageolet (son symbole sacré). Ses alliés incluent Olidammara, Lydia et les puissances bonnes de la Seldarine. Il s'oppose à toutes les formes de magie maléfique.

La musique est le miroir des motifs et énergies de l'univers. La course d'une cascade, le vent dans les arbres, le crépitement du feu et le tonnerre de l'avalanche, tout cela fait partie intégrante de la musique universelle. Elle transcende les langues et les

races, soutenant la compréhension ou inspirant la rage. Auréolé de magie, un chant est capable de modifier la face du monde ou de changer le cours de l'histoire. Entremêlées, la magie et la musique ont des effets bien plus imposants que lorsqu'elles sont exploitées seules de leur côté.

Les prêtres de Ye'Cind sont de grands musiciens. Ils sont capables de jouer de nombreux instruments et beaucoup touchent à d'autres types de magie. Ils sont à la recherche de chansons, de sons naturels exotiques, de connaissances magiques et de grands artistes, tout ceci dans l'espoir d'accroître le volume de leur répertoire musical et de comprendre les accords de magie qui existent sous la surface du monde. D'aucuns sont d'excellents auteurs qui mêlent une magie subtile à leurs œuvres.

Domaines : Bien, Chaos, Connaissance, Magie. **Arme** : épée longue (g).

ZAGYG

(L'Archimage Fou), CN (CB), demi-dieu du Sens de l'Humour, de l'Excentricité, du Savoir occulte et de l'Inattendu

Zagyg s'appelait autrefois Zagig Yragerne. Il s'agissait du plus célèbre seigneur bailli de la ville de Faucongris. Au compte de ses exploits, on notera la capture de neuf demi-dieux aux alignements opposés (parmi lesquels Iuz, Merikka, Wastri et Rudd). Bien qu'une partie de ces demi-dieux aient été libérés par un groupe d'aventuriers, leur incarcération temporaire (et le parrainage de Boccob) valut à Zagig de remporter un statut divin. Excentrique et à moitié fou quand il était mortel, il se décida pour la rune de l'insanité en guise de symbole. Il aime le bleu foncé et l'argent mais n'affiche guère de constante dans les descriptions que l'on fait de lui. Il sert son mentor divin et s'associe parfois à Célestian.

L'humour doit divertir et surprendre chacun sans exception car personne ne mérite d'en être privé. Si possible, il doit susciter l'émerveillement passager. Il doit pouvoir s'exprimer à tout moment. La quête d'informations magiques inhabituelles est d'une importance cruciale. Chacun doit mener une existence imprévisible et fuir la routine. Les diverses petites communautés de cette foi s'attachent à un type d'humour à la fois, passent au suivant quand ils le pensent parfait, puis y reviennent après une période plus ou moins longue.

Les quelques prêtres de Zagyg aiment ajouter nouveauté et humour à la vie de ceux qui les entourent, tout particulièrement quand le pouvoir de la comédie semble capable de soulager le faix qui pèse sur leurs épaules. Beaucoup sont des bardes, qui prennent le large quand leurs plaisanteries passent difficilement et qui s'efforcent de mettre la main sur des connaissances magiques oubliées. La plupart affichent au moins une bizarrerie de caractère, mais reste à savoir si celle-ci est authentique ou feinte.

Domaines : Chaos, Connaissance, Magie. **Arme** : gourdin.

ZILKUS

(Le Grand Maître de Guilde, le Compteur), LN, dieu intermédiaire du Pouvoir, du Prestige, de l'Argent, des Affaires et de l'Influence

Zilkus est un dieu œridien populaire. Il est décrit tel un Œridien bien habillé, simple mais manifestement très riche. Mari de Sotilion, frère de Kurell et allié de Rao, Zilkus possède de nombreux contacts qui reflètent sa capacité à créer ces relations si importantes aux yeux d'un homme d'affaires. C'est un dieu fort occupé, qui n'a guère de temps à consacrer aux choses frivoles, même s'il n'est pas ignorant en la matière puisque cela lui permet d'influencer autrui. Il agit en qualité de négociateur entre les dieux, finalisant les accords lorsque Rao convainc les différents partis d'enterrer la hache de guerre. Son symbole est une main tenant un sac d'or.

Dans le monde des hommes, l'envie d'argent est parfois incontrôlable. Contrôlez votre propre désir et exploitez celui des autres – il s'agit là de la clef du pouvoir et de la réussite. Tout ce qui est fait en ce monde peut être amélioré contre quelque profit, et tous ceux qui reconnaissent de telles opportunités ont une longueur d'avance sur les autres. La politique et la guerre sont deux autres formes de commerce, l'une usant d'une monnaie de mots et l'autre de vies, le tout étant d'utiliser ses fonds de manière plus efficace que son adversaire.

Les prêtres de Zilkus sont impitoyables en affaires et on considère souvent qu'ils sont dépourvus de sentiments. Ils s'intéressent de près aux affaires et à la politique et mènent des négociations plus ou moins officielles selon leurs dispositions. Ils travaillent pour le compte de marchands, de gildes de commerce et d'artisanat, de politiciens ou de nations, se chargeant d'effectuer les transactions et recueillant tout le prestige en leur nom et en celui de leurs employés. Les néophytes se chargent de tâches moins glorieuses, comme la gestion de caravanes ou d'affaires lointaines, mais certains participent à des entreprises risquées et potentiellement profitables, comme la contrebande et l'aventure.

Domaines : Connaissance, Duperie, Loi. **Arme** : dague.

ZODAL

(Le Fils Gris, la Main Douce), NB, dieu mineur de la Pitié, de l'Espoir et de la Bienveillance

Zodal est un serviteur de Rao. Il épouse la cause de la bonté et de la compassion dans les situations où règnent colère et vengeance, et il atténue les sentiments négatifs de ceux qui l'entourent. Dépeint sous les traits d'une homme vêtu d'une robe grise et doté de mains usées par le souci, il considère même les dieux les plus détestables et destructeurs comme ses amis. En effet, il est persuadé qu'il pourra changer leur comportement en déployant suffisamment d'efforts. Il continue de vaquer à ses devoirs sacerdotaux malgré les maux et peines qui affligent le monde, sûr que ses efforts finiront par porter leurs fruits. Son symbole est une main d'homme partiellement enveloppée à l'aide de tissu gris.



Que l'on parle d'un simple gobelin ou d'une nation entière, seules la bonté et la miséricorde peuvent détourner le mal de sa voie. Malgré les troubles auxquels le monde est confronté, il faut persévérer dans la foi afin d'évoluer vers un monde meilleur. Laisse Zodal te guider si tu sombres dans un océan de sang, de souffrance, de colère et de désespoir. Chacun est maître de ses émotions et, en faisant appel aux plus positives d'entre elles, il est possible de donner l'exemple à ceux qui ne connaissent que la misère.

Les prêtres de Zodal mènent une existence simple, usant de leurs connaissances et de leurs pouvoirs pour aider tous ceux qui se trouvent dans le besoin et alléger leurs souffrances. Ils évoluent dans les sillage des guerres, pour soigner les blessés et convaincre les malfaisants de changer d'attitude. Ils partent à l'aventure pour attirer l'attention sur leur cause, découvrir des artefacts du Bien comme la *crosse de Rao* et détruire les instruments du malheur.

Domaines : Bien, Guérison, Protection. **Arme :** main de Zodal (coup à mains nues, inflige des dégâts temporaires).

ZUOKEN

(Maître du *Da'Shon* et de l'*Edel*, Serviteur de la Dame), N, demi-dieu de la Maîtrise physique et mentale

Zuoken est un artiste martial qui a atteint un statut divin et qui se trouve au service de Xan Yae. C'était un Bakluni d'apparence quelconque qui parvint tout de même à atteindre le plus haut niveau de maîtrise possible en *edel* (" don du destin ", psionique) et en *da'shon* (" volée de grêle ", une forme de combat à mains nues complexe que pratique un culte de Xan Yae). Son symbole est un poing qui frappe. En 505 AC, il cessa de se manifester auprès de ses fidèles. Selon certains récits, son essence serait retenue quelque part dans le centre de la Flannesse et ses disciples recherchent l'endroit en question pour l'en libérer.

Pour emprunter la voie de la perfection, il faut apprendre le da'shon, *car l'utilisation d'armes empêche l'homme de parvenir à ses objectifs. Une fois le but atteint, on peut enfin s'en servir sans craindre de perdre de vue la perfection. Chacun doit s'efforcer de parvenir au sommet de la puissance physique et mentale. Pour toucher à la perfection, il faut rechercher l'harmonie. Ainsi, on aborde toujours les deux faces d'un problème afin de trouver l'équilibre entre elles et d'en permettre une résolution harmonieuse.*

Les prêtres de Zuoken enseignent le *da'shon* et les voies de Zuoken et de Xan Yae. Ils battent le pays pour progresser dans les domaines physiques et mentaux, pour subir un certain nombre d'épreuves, aussi bien en dehors qu'au sein de leur temple, pour trouver la prison de leur dieu et pour s'en prendre aux moines de la Fratrie écarlate. Le vieillissement et l'infirmité inquiétant ces adeptes du corps, ils prennent soin des vieillards qui souffrent de leur âge. Bien que Zuoken semble être enfermé, ses prêtres reçoivent normalement leurs sorts.

Domaine : Connaissance, Force, Guerre. **Armes :** poing de Zodal (coup à mains nues), armes de moines.

APPENDICE : LA CAMPAGNE LIVING GREYHAWK™(F)

Le monde de Greyhawk a connu de grandes aventures, des cataclysmes magiques, des guerres continentales et de puissants empires. La campagne Living Greyhawk™ du RPGA® Network emporte maintenant la Tærre vers de nouveaux horizons !

Cet ouvrage présente la toile de fond sur laquelle s'inscrira l'histoire de votre personnage Living Greyhawk. Les règles spéciales de création de personnage de cet appendice donneront vie à votre alter ego de jeu. Vous aurez alors la chance de faire évoluer votre personnage à travers différents événements ludiques, lors de grands rassemblements, sur l'Internet ou bien au sein de votre groupe de jeu habituel. Des milliers de joueurs œuvreront de concert pour créer l'histoire d'un monde et emporter la Flannesse dans une nouvelle épopée.

CARACTÈRE RÉGIONAL

La campagne Living Greyhawk est d'envergure internationale, ses héros voyageant aux quatre coins de la Tærre en quête d'aventures. Par contre, la campagne s'attache avant tout à l'aspect régional. Le RPGA Network a divisé les États-Unis, le Canada, l'Europe et l'Asie du Pacifique en de nombreuses régions et le reste du monde devrait très bientôt suivre. Chacune des régions du monde réel correspond à une région de la Flannesse, l'univers de la campagne Greyhawk. Les régions disposant de frontières communes dans le monde réel ont reçu des nations voisines dans la Flannesse, afin d'accroître la plausibilité des activités interrégionales.

Chaque région du monde réel est administrée par trois volontaires locaux (appelés collectivement " triade régionale ") qui ont pour but de permettre aux joueurs régionaux de remplir des rôles importants et d'exercer une certaine influence sur les événements qui se déroulent dans leur partie du monde de jeu. Cette gestion décentralisée permet aux administrateurs de la campagne (un groupe de membres du RPGA Network connu sous le nom de Cercle des six) de superviser la campagne internationale dans son ensemble et de régler les problèmes majeurs.

Le lieu de résidence réel d'un joueur détermine la région dans laquelle est basé son personnage (région de base) dans le monde de Living Greyhawk. De plus, chaque région de base possède ses propres aventures. Si un joueur se déplace pour assister à un événement ludique dans un État ou un pays contrôlant une région de base différente de la sienne, son personnage voyage lui aussi dans ce coin de la Flannesse. Les scénarios régionaux ne sauraient se dérouler en dehors de la région du monde réel à laquelle on les a assignés.



De plus, nombre d'aventures LIVING GREYHAWK se situent sur des terres neutres (non assignées), dans des régions sauvages ou des royaumes maléfiques. Les joueurs de toutes les régions peuvent prendre part à ces aventures, créant du même coup de grandes trames historiques au sein de la campagne. Ces expériences communes à tous les joueurs servent alors de point de départ pour de nouvelles aventures.

LE RPGA® NETWORK

Le RPGA Network est une organisation internationale composée de joueurs enthousiastes qui offre depuis plus de vingt ans des expériences ludiques de grande qualité à ses membres. Ceux-ci reçoivent le *POLYHEDRON® Magazine*, une publication bimestrielle regorgeant d'articles de jeu, d'interviews et de conseils, sans compter qu'ils ont la chance de tester les produits de jeux de rôle à venir de Wizards of the Coast.

Les membres bénéficient également des avantages supplémentaires de la campagne LIVING GREYHAWK, ce qui inclut la possibilité de jouer les scénarios inédits qui leur sont réservés, mais aussi de nouvelles opportunités de progression pour leur personnage.

Pour rejoindre le RPGA Network, il suffit d'envoyer une demande en ce sens à l'adresse suivante : RPGA Network Memberships, P.O. Box 707, Renton WA 98058-0707. Vous pouvez également vous inscrire en ligne en vous rendant à : http://www.rpga.com/.

DIRECTIVES DE CRÉATION DE PERSONNAGE, ANNÉE 592 AC

Ces directives (datant de janvier 2002) offrent toutes les informations nécessaires pour créer un personnage LIVING GREYHAWK. Tous les personnages LIVING GREYHAWK doivent se conformer à la plus récente version du *Manuel des Joueurs* et de ces directives.

Pour régler certains aspects de la création de votre personnage, vous aurez peut-être besoin d'informations que détient votre triade régionale. Pour connaître les coordonnées de votre Triade, consultez la page d'accueil de LIVING GREYHAWK à : http://www.livinggreyhawk.com.

Pour créer votre personnage LIVING GREYHAWK, conformez-vous aux étapes ci-dessous.

1. Caractéristiques

Pour mettre tous les joueurs sur un pied d'égalité, la campagne LIVING GREYHAWK utilise, en ce qui concerne la détermination des valeurs de caractéristique, la méthode de répartition des points (mode inhabituel) qui est décrite au chapitre 2 du *Guide du Maître*. La campagne LIVING GREYHAWK est considérée comme " dangereuse ". De ce fait, chaque personnage dispose de 28 points à répartir entre ses six caractéristiques.

2. Race et classe

Vous pouvez choisir n'importe quelle race ou classe décrite dans le *Manuel des Joueurs*. La campagne LIVING GREYHAWK utilise également les règles spéciales suivantes pour la création de personnage. Elles limitent ou prennent le pas sur les options de personnage du *Manuel des Joueurs*.

TABLE 6 : COÛTS EN POINTS DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Valeur	*Coût*	*Modificateur*	*Valeur*	*Coût*	*Modificateur*
6	–	–2	14	6	+2
7	–	–2	15	8	+2
8	0	–1	16	10	+3
9	1	–1	17	13	+3
10	2	+0	18	16	+4
11	3	+0	19	–	+4
12	4	+1	20	–	+5
13	5	+1			

Par exemple, en utilisant les 28 points, les caractéristiques d'un personnage pourraient être les suivantes :

For 15 : 8 points   Int 10 : 2 points
Dex 13 : 5 points   Sag 11 : 3 points
Con 14 : 6 points   Cha 12 : 4 points

Appliquez les modificateurs raciaux une fois les valeurs de base définies. Ainsi, les valeurs de caractéristiques vont de 8 à 18 pour les humains et de 6 à 20 pour les autres. Les points de caractéristiques acquis au fil de la progression en niveaux n'entrent pas dans le cadre de cette table. Il s'agit de points à part entière, qu'on ajoute en se conformant aux règles du *Manuel des Joueurs*.

Les personnages humains choisissent l'une des espèces définies au chapitre 2 de l'*Atlas de Greyhawk* ; les elfes sont des hauts-elfes, des elfes des bois ou des elfes gris ; les nains sont des nains des montagnes ou des nains des collines ; les gnomes sont des gnomes des roches ; les halfelins sont des pieds-légers, des grands ou des halfelins des profondeurs (costauds). Tous les demi-orques sont considérés comme un croisement humain/orque.

En ce qui concerne les langues supplémentaires, les humains sont libres de choisir parmi celles qui apparaissent aux pages 11–12 de l'*Atlas de Greyhawk*, à l'exception du druidique, du ferral et de l'elfe lendorien. Les langues les plus employées sont celles des humains : baklunite ancien, flanna, vieil œridien et ancien sulois. Les autres races peuvent également prendre ces langues et dialectes grâce à la compétence Langue.

Vous devez choisir un alignement non mauvais qui remplisse également les conditions de votre classe.

Un prêtre doit servir une divinité non mauvaise du *Manuel des Joueurs*, de l'*Atlas de Greyhawk* ou du numéro 3 du LIVING GREYHAWK *Journal*. Une liste détaillée de toutes les divinités de la campagne LIVING GREYHAWK figure sur le site officiel de la campagne. Un paladin peut servir une divinité particulière (mais n'y est pas obligé).

Votre personnage peut commencer à n'importe quel âge, depuis l'âge adulte jusqu'au grand âge, selon les règles du chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*. Les modificateurs de caractéristique dus à la vieillesse ne sont pas utilisés dans la campagne LIVING GREYHAWK. Le personnage peut être de n'importe quels taille et poids autorisés dans les tables correspondantes pour la race du personnage.

Un personnage débutant reçoit le montant maximum de pièces d'or pour sa classe.

Classes de prestige : si votre personnage satisfait aux conditions, vous pouvez choisir l'une des classes de prestige issues *du Guide du Maître*, de l'un des guides consacrés aux



Table 7: Sous-races

Espèce	*Ajustement aux valeurs de caractéristique*	*Classe de prédilection*	*Modification des caractéristiques raciales?*
Elfe gris	–2 For, +2 Dex, –2 Con, +2 Int	Magicien	non, comme un elfe standard
Elfe des bois	+2 For, +2 Dex, –2 Con, –2 Int, –2 Cha	Rôdeur	non, comme un elfe standard
Nain des montagnes	comme un nain standard	Guerrier	non, comme un nain standard
Halfelin grand	comme un halfelin standard	Roublard	oui, cf. *Manuel des Monstres* page 114
Halfelin des profondeurs (costaud)	comme un halfelin standard	Roublard	oui, cf. *Manuel des Monstres* page 114

classes ou du Living Greyhawk *Journal*. Un document régulièrement mis à jour, le *RUP–1 : Guidebook and Metagame Policy*, renferme la liste des classes de prestige disponibles, ainsi que certaines conditions requises pour les classes de prestige plus exotiques. Il est nécessaire de consulter cette mise à jour des règles avant de choisir une classe de prestige. Le *RUP–1* est disponible sur le site web du RPGA Network (www.wizards.com/rpga).

3. Points de vie

Assignez à votre personnage le maximum de points de vie possible pour sa classe. À chaque niveau supplémentaire, attribuez-lui un nombre de points de vie égal à la moitié du maximum possible pour la classe +1. Par exemple, un ensorceleur gagne 3 points de vie quand il acquiert un nouveau niveau.

4. Compétences et dons

Certaines compétences requièrent quelques règles supplémentaires :

Alchimie, Artisanat, Profession, Représentation et Vol à la tire : toutes ces compétences permettent à votre personnage de gagner davantage de temps si les unités de temps sont dépensées juste après un scénario régional. Les règles relatives à de telles activités sont présentées dans le *RUP–2 : Beyond the Core Rules*, que l'on peut trouver sur le site web du RPGA Network (www.wizards.com/rpga).

Connaissances : les connaissances ne sauraient être anachroniques. Les bonus de synergie ne s'appliquent qu'à la discrétion du MD.

5. Équipement

Au moment de la création du personnage, vous pouvez acheter son équipement en vous reportant à la liste proposée aux parties *Les armes*, *Les armures* et *Marchandises et services* du chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*.

Les règles relatives au poids transportable sont utilisées dans la campagne Living Greyhawk. Prenez donc bonne note de ce que votre personnage transporte et de son poids.

6. Région de base

Tous les personnages Living Greyhawk sont basés dans l'une des nations de la Flannesse. Il n'existe pas de personnages apatrides. La région de base de votre personnage débutant est déterminée par votre lieu de résidence. Vous pouvez choisir une autre région de base, mais votre personnage souffrira des pénalités de jeu hors région lorsque vous jouerez dans la région correspondant à votre lieu de résidence. Si vous déménagez dans une autre région, la région de base de votre personnage changera avec vous. Si vous souhaitez que votre personnage reste attaché à sa région de base d'origine, il devra souffrir des pénalités de jeu hors région lorsque vous jouerez dans votre nouvelle zone de résidence.

Vous ne pouvez pas choisir la cité franche de Faucongris ou une région qui ne soit pas attribuée à une triade régionale.

Reportez-vous à la table 8 pour déterminer la région de base de votre personnage Living Greyhawk. Les États américains et canadiens sont donnés sous format abrégé. D'autres régions seront attribuées au fur et à mesure que la campagne progressera. Rendez-vous à http://www.living-greyhawk.com pour connaître la plus récente liste des régions attribuées et pour savoir comment contacter votre triade régionale

Table 8 : régions de base Living Greyhawk

Ahlissa (Hautes-Aigues/forêt d'Adri) : Autriche, Allemagne
Ahlissa (Nærie) : Danemark, Finlande, Norvège, Suède
Arbonne : CA du Nord, NV
Barons des mers : Italie
Bissel : CT, MA, ME, NH, RI, VT
Comté d'Urnst : CO, MT, NM, WY
Duché d'Urnst : AK, AB, BC, SK, ID, OR, WA
Dyves : IA, KS, MO, NE
Ekbir : France
Franche-Terre : AL, AR, KY, LA, MS, TN
Furyondie : MI
Geoff : DC, DE, MD, VA, WV
Grande marche : NC, SC, GA
Kéolande : NJ, NY, PA
Ket : MB, NB, NS, ON, PEI
Maison-Haute : WI
Marche aux ossements (Knurl) : Grèce
Mornegrève : Afrique du Sud
Nyrond : AZ, CA du Sud, UT
Onouailles : Royaume-Uni
Pavoisie : MN, ND, SD
Pérennelande : Australie, Nouvelle-Zélande
Principauté d'Ulek : FL, PR
Ratik : HI
Royaumes brigands : OK, TX
Seigneurie des îles : Espagne
Solandie : Belgique, Pays-Bas, Luxembourg
Tusmit : Québec
Véluna : OH
Verbobonc : IL, IN



Royaume de Kéolande

Royaume du Nyrond

Pomarj



Archibaronnie du Ratik



Rel Astra



Nomades des Steppes



Fratrie écarlate



Dominion des Barons des mers



Fief des Princes des mers



Pavoisie



Barbares des neiges



Marche du Stérich



Roquefief



Royaume de Solandie



Duché de Taine



Nomades du tigre



Tusmit



Comté d'Ulek



Duché d'Ulek



Principauté d'Ulek



Ull



Comté d'Urnst



Duché d'Urnst



Vallée du Mage



Archevêché de Véluna



Verbobonc



Nomades du loup



Ligue de la Franche-Terre



Sultanat de Zeif



Société cornue



Chevaliers du Cerf (Furyondie)



Chevaliers du Cerf (Grande forêt)



Chevaliers du Cerf (Véluna)



Chevaliers de la Garde



Un univers taillé sur mesure !

Dans le fier Nyrond, un jeune roi s'efforce de redresser une nation meurtrie au bord de la guerre civile.

Dans le royaume démoniaque de Iuz, l'Ancien et ses sbires maléfiques œuvrent à l'anéantissement des terres du Bien.

Dans les monts Yatil, l'archimage Mordenkainen observe l'ensemble de la Flannesse, fomentant différentes intrigues depuis sa Citadelle d'Obsidienne.

Enfin, à des tables de jeu partout dans le monde, le futur de l'univers de Greyhawk® se décide par les dés et les actions de milliers de joueurs de DUNGEONS & DRAGONS® !

Ce ouvrage complet renferme tout ce dont vous avez besoin pour prendre part à l'excitante campagne LIVING GREYHAWK® du RPGA® Network. Vous y trouverez la description de dizaines de nations et de divinités, de même que des centaines d'idées d'aventures visant à confronter vos héros aux dangers de cet univers. Dans la campagne LIVING GREYHAWK®, vous déterminez le sort de la Flannesse. Ce monde vous appartient !









Prix : 40 €
ISBN : 2-84785-009-0 • Réf. DF11743